

3CD KINGPIN

TYLKO 18,50 zł

Numer 13/2001 (68) Trzynasty 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®

Empire Earth
FIFA 2002
Codename: Outbreak
Stronghold

Wolfenstein
Multiplayer Test

Beta-testy:
Silent Hunter 2
Myth 3
AvP2

Grafika z gry Empire Earth

GORASUL:
DZIEDZICTWO SMOKA

DOSKONAŁA
GRA RPG
NA 4 PŁYTACH CD

Czytaj na następnej stronie



Zmień Bieg Historii

EUROPA UNIVERSALIS II

Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to:

- 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji,
- następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to:
- 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy
- Poprawiona sztuczna inteligencja
- 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy
- komputerowych przeciwników
- Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych
- Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm
- Nowa opcja „Misjonarze”, pozwalająca na łatwą zmianę
- wyznania religijnego w podległych prowincjach
- Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych
- Całkowicie nowy
- system negocjacji politycznych
- Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych
- Całkowicie przebudowany
- system negocjacji politycznych
- Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych
- Całkowicie przebudowany
- „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre
- z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej
- wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

JUŻ W SPRZEDAŻY!!!



DZIEDZICTWO SMOKA

Gracz wciela się w młodego wojownika Roszondasa, który wychował się u boku potężnego smoka. Z biegiem lat Roszondas nauczył się od swojego opiekuna władania zarówno magią jak i mieczem. W końcu nadszedł czas wielkiej próby – krainie, w której mieszka nasz bohater grozi zagłada.

Roszondas staje w obronie dobra i będzie walczył ze złem, które ukrywa się pod postacią groźnego demona. Gracz musi uratować swoją krainę i jej mieszkańców, a pomoże mu w tym jego wierny przyjaciel, potężny smok.



www.gorasul.com

SPRZEDAŻ WYŚYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



JoWood
Productions
Wydawca JoWood Software AG



Jak zdobyć kasę na CD-Actiona? Poradnik finansowy, 13 trików

Sposób 1 - "na Belkę"

Jedną z prostszych metod. Polega na tym, że wprowadzamy stały podatek od dochodów rodziców, w takiej wysokości, by kwota wystarczyła na zakup CD-Actiona. To łatwo wyliczyć: na przykład 1% od miesięcznych dochodów w wysokości 2000 zł daje 20 zł. A coż to jest 1% w porównaniu z podatkami ustalonymi przez ministra? Rodzice powinni się zgodzić. Pewnie będą też zadowoleni, że umiecie obliczyć procenty! Dobra forma złagodzenia podatku jest prenumerata - zapłacą tylko raz, a czasopismo będzie przychodzić do domu przez cały rok (sprawdźcie na stronie 138).

Sposób 2 - "na biznesmena"

To zadziała tylko parę razy w roku, bo ludzie szybko się uczą. Należy znaleźć jakiegoś kolegę, który nie czyta i nie zna CD-Actiona. Następnie skombinować pudełko na 1 CD. Wyciągnąć z CD-Actiona okładki na pełną wersję gry, przełożyć do pudełka płytkę z pełną wersją i tak utrzymać pełnowartościową grę (wartą średnio jakieś 49 do 99 zł) zaproponować jako wymianę za nowe czasopismo CD-Action, które kolega obiecał wam kupić w kioskach. Uwaga! Sposób nie jest całkiem uczciwy, a poza tym trudno o kogoś, kto nie zna CD-Actiona.

Sposób 3 - "na hurtownika"

Trzeba zebrać kilka numerów archiwalnych CD-Action i odsprzedać je koleżance lub koleżance po obniżonej cenie. Wystarczy na jeden lub nawet kilka nowych numerów czasopisma.

Sposób 4 - "na detalistę"

Rozbieramy na części czasopismo (oddzielnie pudełko, płyty i gazeta). Każdą część wyceniamy i sprzedajemy tylko te elementy, których nie potrzebujemy. Nie wolno tak handlować na placach i targach!

Sposób 5 - "na mrówkę"

Zbieranie surowców wtórnych opłacało się zawsze. Papier, butelki czy puszki aluminiowe przyjmują wszystkie punkty skupu. Za jeden dzień pracy, polegającej na przykład na zbieraniu kartonów ze sklepow lub puszek w parku, można zarobić na nowy numer CD-Actiona. Praca w terenie dobrze wpływa na organizm gracza komputerowego!

Sposób 6 - "na sekretarza"

Można przyjąć, że każdy szanujący się gracz umie pisać za pomocą komputera, a wielu posiada też drukarkę. Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest przepisywanie prac. Popytajcie w rodzinie i u znajomych, czy ktoś nie ma do przepisania jakiegoś bardzo długiego tekstu. Przy odrobnie szczęścia można zarobić nawet na roczną prenumeratę!

Sposób 7 - "na fachowca"

Jeśli gracie od kilku lat, pewnie umiecie dołożyć do blaszaka pamięć RAM, zmienić procesor, przeinstalować system, usunąć wirusa itd., itp. Wiece, ile za takie usługi liczą sobie firmy specjalistyczne?

Zbyszek: Chyba bez zbędnych wstępów przejdę do rzeczy, bo będziemy mówić o pieniądzu, a jest to temat bardzo aktualny. Po pierwsze, zbliżają się święta, więc będą potrzebne pieniądze na prezenty. Po drugie, ten 13 numer CD-Action też trochę kosztował, a dla niektórych był to pewnie wydatek niespodziewany i nadprogramowy. Pomyśleliśmy sobie, że jesteśmy w takim razie winni naszym Czytelnikom jakąś pomoc, żeby nie powiedzieć "wsparcie finansowe".

Jurek: Nie będziemy jednak wysyłać pieniędzy, ponieważ wolimy dać wam wędkę, a nie rybę. Nauczmy was paru chwytów, które pomogą w przezwyciężeniu kryzysu finansowego w chudych miesiącach i pozwolą na regularne zakupy ulubionego czasopisma w przyszłości. W przyszłości nie bierzcie się z niczego, dlatego nasze wskazówki nie nauczają was wytwarzania pieniędzy w jakiś magiczny czy nielegalny sposób. Chodzi raczej o uruchomienie przedsiębiorczości i sprytu.

Zbyszek: Oczywiście niektóre triki można zastosować tylko w sytuacji, gdy pozostajecie na czymś utrzymaniu. Sami oceńcie, czy to dobre pomysły.

Rozmyślcie się dokoła. Może ktoś pilnie potrzebuje pomocy przy komputerze. Od przyjaciela nie wypada brać pieniędzy, ale wujek lub ciocia chętnie zafundują wam CD-Action w rewanżu za pomoc.

Sposób 8 - "na bankiera"

Ustawiamy w domu skarbnicę (w dobrze widocznym miejscu) z napisem: "Gościu miły, wspomóż gracza. Zbieram na czasopismo komputerowe CD-Action". Podczas świąt odwiedzi was rodzina. Wszyscy tak się ucieszą ze spotkania, że na zbieranie nawet na kilka numerów CDA. Skarbnica musi być starannie i własnoręcznie wykonana. Najlepiej umieścić na skarbnice logo czasopisma, należy jednak unikać wycinania krwawych postaci z gazety. Dorosli nie lubią wspierać finansowo przemocy i rozlewu krwi! I słusznie.

Sposób 9 - "na okazję"

Każdy człowiek ma raz w roku imieniny i urodziny. Dzieci obchodzą Dzień Dziecka. Jest też zakończenie roku szkolnego,

Mikołaj, Boże Narodzenie, Wielkanoc, Walentynki i cała masa różnych dobrych okazji. Zaznaczcie z góry, że nie lubicie kwiatków ani pluszowych misiów, ale chętnie czytacie CD-Action. Jak dobrze pogłównicie, okazji (i pieniędzy) nabiera się na 13 numerów CDA!

Sposób 10 - "na udziałowca"

Jeśli mimo starań co miesiąc brakuje Ci pieniędzy na CD-Action, poszukaj kogoś w podobnej sytuacji. Złóżcie się na jeden numer i korzystajcie z niego wspólnie: na przykład co drugi dzień czy co drugi tydzień. Na dłuższą metę nie da się tak grać (bo może dojść do nieporozumień i złości), ale w dołku finansowym warto spróbować.

Sposób 11 - "na totalizator"

Około 20 osób (na przykład cała klasa) decyduje się na zakład. Każdy wnosi na przykład złotówkę. Zapisujecie w specjalnym zeszycie tytuł gry, jaka - zdaniem zakładających się - ma ukazać się w pełnej wersji w następnym numerze CD-Actiona.

Wszystkie zakłady otrzymuje darmowy egzemplarz czasopisma. Jeśli nikt nie trafi - losujecie kogoś, kto zgarnia wygraną w danym miesiącu. Zdobawo można by powtarzać co miesiąc, ale pamiętajcie, że hazard w szkole jest zabroniony!

Sposób 12 - "na prenumeratę"

Dokładne zrozumienie zasad prenumeraty pozwala zaoszczędzić bardzo dużo pieniędzy. Poczytajcie o tym na stronie 138 i wyciągnijcie właściwe wnioski!

Sposób 13 - "na bystre oko"

Jeśli uważnie przeczytaliście ten poradnik, możecie wziąć udział w konkursie. Napiszcie do nas list z dopiskiem na kopercie "13 TRIKÓW" z waszym pomysłem na zdobycie kasy na CD-Action. Najlepszy pomysł nagrodzimy darmową prenumeratą na cały przyszły rok! Trzeba podać też dokładny adres i numer telefonu!

Teraz, kiedy nie musicie już martwić się o pieniądze na zakup kolejnego numeru CD-Actiona, zapraszamy do lektury numeru TRZYNASTEGO (w roku 2001)! Jeśli po raz pierwszy trzymasz CDA w ręku - wiedz, że jest to numer świąteczno-specjalny, nieco różny od typowego CDA (ale nie za wiele). Jeśli jesteś stałym czytelnikiem i taki CDA ci się nie podoba - pamiętaj, że za miesiąc będzie po staremu. (Zaznacz w ankiecie, co ci się nie spodobało.) A jeśli ci się podoba - również wypełnij ankietę i pamiętaj, że dla nas ten nowy rok 2002 TEŻ liczy trzynaście miesięcy...

Wesołych Świąt!



Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

...i do zobaczenia po 25.12.2001 - gdy pojawi się CDA 1/2002.



e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 68
Trzynasty 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smulinski

Stefan Władysławowicz Łukasz Bonczal, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Byskał, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Mariusz Turoski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Łarczyński, Jakub Kominiarczyk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

007 Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepiowski

Operowanie językowe i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Rednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pcformat@futurenetwork.com.pl

Prezes Witold Zagrodny

Dyrektor Wydawnictwa: Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
www: 101, 102, 116

Redaktor: Jacek Bałun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Redaktor: Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Biuro Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których bierze pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i siem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Perry
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Group Finance Director: John Bowman
Tel. +44 1225 432241
www.futurenetwork.pl
Paris London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone ani redublowane bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion

LIBRA WARSZAWSKA PRASA

WARSZAWA KRAKÓW GDAŃSK

WARSZAWA KRAKÓW GDAŃSK



odśłuchujesz ile chcesz



Teraz odśłuchuj wiadomości nagrane na Twoją pocztę głosową na okrągło - i nie martw się, że minuty lecą. W POPIe poczta głosowa jest całkowicie bezpłatna. We wszystkich starych i nowych POPach aktywacja poczty oraz odśłuchiwanie wiadomości nie kosztuje ani grosza! I nie traktuj tego jako prezent na Gwiazdkę. Darmowa poczta głosowa należy Ci się na codzień, nie tylko od święta.



*ceny netto

www.idea.pl

infolinia: 0 801 234567

koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP S.A.

łączy z ludźmi

(z pocztą głosową za darmo)

Najszybszy magazyn!!!

**Najszybsze
recenzje**

- Aliens vs Predator 2
- Empire Earth
- Civilization 3
- Europa Universalis 2
- Rally Championship Extreme

**Najszybszy
Cover-CD**

Ford Racing dynamiczne wyścigi
z oszałamiającą grafiką



www.actionplus.com.pl

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 8

W produkcji

Praetorians 24
Primitive War 28
Serious Sam 2 32
Tomb Raider Next Generation 20
Wizardry 8 30

Za pięć dwunasta

Aliens vs Predator 2 44
Europa Universalis II 34
Myth 3 40
Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn 42
Silent Hunter 2 36

Recenzje

Arcanum PL 92
Championship Manager 01/02 50
Codename: Outbreak 62
Empire Earth 86
F-18 Precision Strike 60
FIFA 2002 66
Moon Tycoon 88
Orientalne Noce 64
Original War PL 94
Patrician 2 90
Posejdon - bóg Atlantyd 69
Rage 80
Rainbow Six: Covert Ops Essentials 78
Real War 58
Remote Assault 76
Siege of Avalon 52
Spider-Man 70
Stronghold 74
Watchmaker 56
World War 3: Black Gold 82

Sufler

Kingpin - solucja 98

Trzynastcie...

Najlepszych gier sportowych 120
Najbardziej oczekiwanych gier 2002 116
Najlepszych produktów roku 2001 122
Rozczarowań roku 2001 118
Trzynastu wspaniałych 114

Sprzęt

Canon CanoScan D646U 136
Gainward Geforce2-Ti/450 TV 128
Leadtek WinFast Titanium TH
i WinFast Titanium 200 TDH 130

Logitech MOMO Force 132
Logitech MouseMan Dual Optical 135
Mint Sound Card 3D (SD-87385-6C) 129
Panasonic SV-SD75 134
Plextor PX-S88TU 133
Titan DSTB 137

Inne

Action Redaction 142
Ankieta CDA 125
Gamewalker 46
Gwiazdkowe przemyslenia 106
Meores kącik - vol. 2 105
Indeks dem 2001 110
Indeks gier 2001 108
Kingpin - instrukcja 13
Kingpin - okładka 16
Laureaci konkursów 15
Na Luzie 112
Prenumerata 138
Sobowtóry - laureaci 104
Tips 146
Wolfenstein MP Test 96

INDEKS GIER

Aliens vs Predator2 44
Arcanum PL 92
Championship Manager 01/02 50
Codename: Outbreak 62
Empire Earth 86
Europa Universalis II 34
F-18 Precision Strike 60
FIFA 2002 66
Kingpin - solucja 98
Moon Tycoon 88
Myth 3 40
Orientalne Noce 64
Original War PL 94
Patrician 2 90
Posejdon - bóg Atlantyd 69
Praetorians 24
Primitive War 28
Rage 80
Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn 42
Rainbow Six: Covert Ops Essentials 78
Real War 58
Remote Assault 76
Return to Castle Wolfenstein [test dema] 126
Serious Sam 2 32
Siege of Avalon 52
Silent Hunter 2 36
Spider-Man 70
Stronghold 74
Tomb Raider Next Generation 20
Watchmaker 56
Wizardry 8 30
World War 3: Black Gold 82
Wolfenstein MP Test 96

Hity numeru XIII

62

Codename: Outbreak



Coś dla tych, którzy lubią myśleć także podczas grania w FPP. Wyobraźcie sobie grę łączącą idee Aliens (obce formy życia atakują!) i Op. Flashpoint (symulacja żołnierza na polu walki) osadzoną w bliskiej przyszłości...

66

Empire Earth



Zaiste, epicki rozmach ma ten RTS - 500000 lat historii... wojen. Od walk na maczugach po działka laserowe. A grę robił koleś odpowiedzialny za Age of Empires - resztę dośpiewajcie sami.

86

FIFA 2002

Fani FIFY narzekali, że seria w ciągu ostatnich lat wyraźnie się autopowielala. Tym razem czeka ich jednak miła niespodzianka.



Stronghold

Próbowałeś kiedyś zdobyć średniowieczną twierdzę? A może nasza cię chwyciła, by takową postawić - od samych fundamentów począwszy? Oba te marzenia zrealizujesz właśnie w tym RTS-ie.

74



Reklama

NAJWIĘKSZA

HURTOWNIA

PROGRAMÓW

I GIER

PLAY

najwyższe RABATY!

-25%
-33%
-44%

www.play.com.pl

www.play.com.pl

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

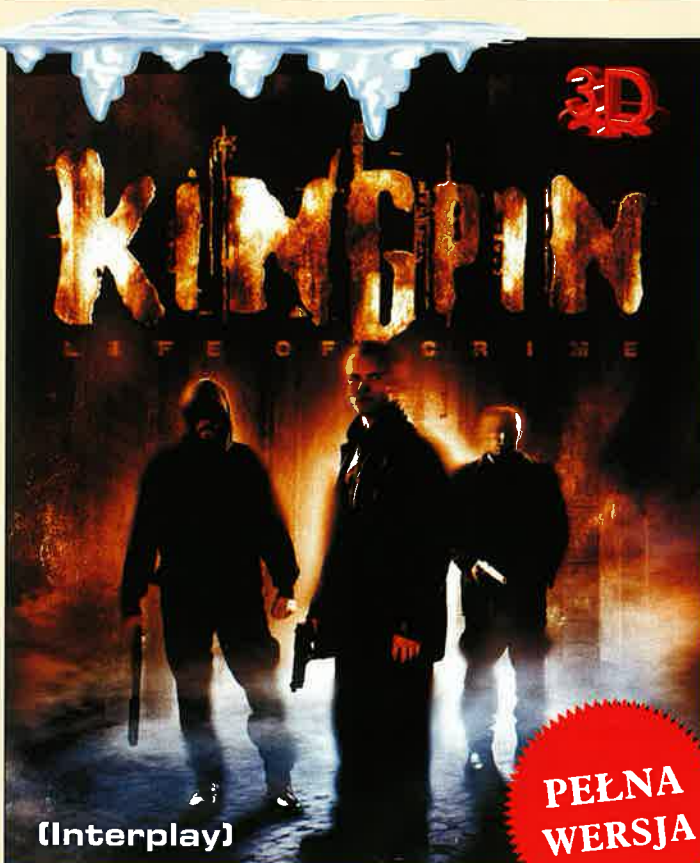
CD Projekt - strony 2,3,13,19,21,23,25,
27,29,31,33,35, Centertel - strona 5,
Aldo - strona 15, Play-it - strony
37,39,41,49,51,53,63,65, Wirtualny
Świat - strony 16,17, Manta - strony
55,57,71,73,83,93, Windows XP -
strona 61, Avalon - strony 75,77,79,81,
Timsoft - strona 89, Tomsoft - strona
91, Techland - strona 95, Lemon Inter-
active - 103,111, Edustrada - strona
127, Partex - strona 129, MSI - strona
131, Multimedia Vision - strony
133,135,137, EXE - strona 141, Era -
strona 148, Action Plus - strona 6, Ka-

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.



(Interplay)

PEŁNA
WERSJA

Gatunek: FPP
Multiplayer: tak
Premiera: 06.1999
Recenzja w CDA: 9/1999
Ocena CDA: 8
Wymagania minimalne: P2 266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX, 580 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P300, 128 MB RAM, akcelerator

Uwagi:

- Na Cover CD, w Bonusie, znajdziecie m.in. patch w wersji 1.21.
- Gra zawiera sceny przemocy, a jej bohaterowie wyrażają się bardzo dosadnym językiem. Nie polecamy jej najmłodszym. Możliwe jest jednak zainstalowanie jej w wersji ocenzurowanej. Sugerujemy, by niepełnoletni gracze instalowali grę w takiej właśnie wersji.

I znów możemy wcielić się w Złego Gościa. (Tym razem w konwencji FPP.)



Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 200 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! W menu Cover CD gra muzyka stworzona przez SHIEDERA.

Facet jest zły i napakowany sterydami po czubek łba. Kipi też w nim złość. Chce pokazać innym mętom, kto tu naprawdę rządzi.

Ma jedną zasadę - żadnych zasad. Żadnej litości. Żadnych przyjać. Żadnych sentymentów. I jeden argument - jestem silniejszy, więc ustąp mi z drogi, ty...!

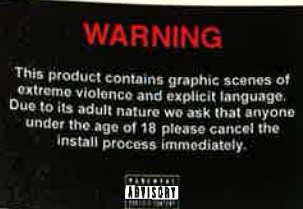
Ufff. To zdecydowanie nie jest gra poprawna politycznie czy edukacyjna. Tak, to właśnie takie gry pokazują w TV, gdy mowa jest o komputerowych graczach. Ale taki też jest nasz świat - brudny, prze-

sem myśleć, że wymachiwanie bronią może wam przynieść więcej szkody niż pożytku - a poza tym na świecie są więksi twardziele od was. Więc nie przeginaj z robieniem jatek, nie epatuj płynącą krwią. Inaczej możesz zachłysnąć się tą, która płynie w tobie. Wtykanie non stop wulgaryzmów w wypowiedzi też może się dla was skończyć niewesoło. Ktoś powie, że to marna pociecha. Zgodzę się. Z drugiej strony, lepsze to niż "rezanie" wszystkiego jak leci, bez ŻADNEJ refleksji.

Gra może szokować co wrażliwszych scenami walk, a znającym angielski uszy zwiędłą od dialogów, jakimi przerzucają się postaci. (Z drugiej strony, nie takie rozmowy można usłyszeć na ulicy czy na szkolnym boisku - i to w rodzimym języku.) Dlatego tym sugeruję ocenzurowanie gry pod tym kątem (jest taka opcja). Polecam za to muzykę - może jeszcze nie wiecie - udziela się tam Cypress Hill. Fanom hip-hopu nie muszę wyjaśniać, co to za zespół, a reszcie powiem tyle, że nieźle dają czadu.

Od strony wizualnej gra nawet po upływie tych kilkunastu miesięcy nadal jest w czołówce shooterów FPP. Jeśli idzie o klimat - to mało która gierka potrafi równie dobrze oddać otaczającą bohaterów beznadziejność i przemoc. A jeśli kogoś rozpięra energia i marzy o tym, by skasować jakiegoś frajera - lepiej niech zrobi to w komputerze, nie pod blokiem.

Tipsy - str. 146



NHL 2002 (EA Sports)



Wymagania minimalne: P300, 32 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

No co tu gadać - gratka dla fanów gier sportowych, a szczególnie hokeja. Przyznam się, że nie należę do fanów ani jednego, ani drugiego - ale nie mogę odmówić tej grze klasy i klimatu. Dynamiczne intro, dobra muzyka, piękna praca kamer, błyskawiczne zmiany akcji, wyczuwalna atmosfera wielkiego wydarzenia sportowego - to jednak daje kopa, niezależnie od tego, czy takie gry się lubi, czy nie. Warto odpalić choćby po to, by popatrzeć, jak komputer gra sam ze sobą. Do rozegrania - jeden mecz. Demo zajmuje 57 MB. Niedawno zresztą w CDA była recenzja tej gry.

Klawiszologia

Gracz z krążkiem

Podanie - C
Strzał - spacja
"Dopalacz" - X
Zahaczenie kijem - Z

Gracz bez krążka

Zmiana gracza - C
Przyspieszenie/bodik - X
Zahaczenie/blok itd. - spacja
Wielkie uderzenie (?) - Z



UWAGA: demo rozpakowuje się do tempa, co zajmuje mu trochę czasu. Gdy zaś pojawia się okno instalacji, MUSISZ pamiętać, że choć partycję dysku wybierasz dowolnie, to NIE WOLNO ci zmienić katalogu Program Files/EA Sports/NHL 2002 na inny, gdyż inaczej komputer będzie pokazywał komunikat "Bad name" (czy jakoś tak) i nie będzie chciał instalować dema. OK?

Evil Twins (Ubi Soft)



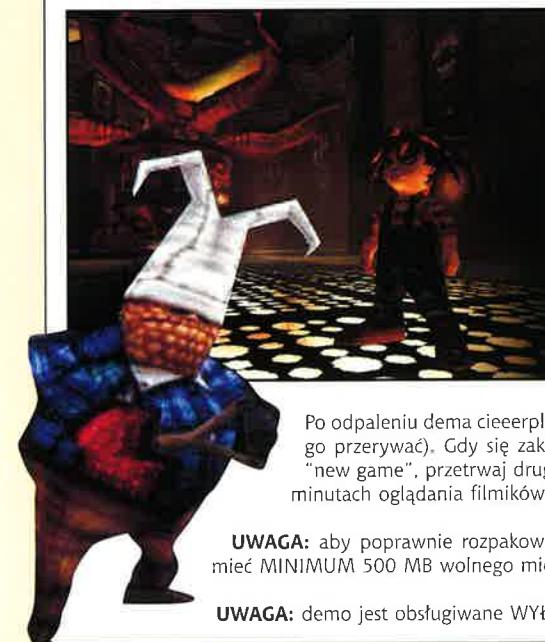
Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM, Win 9x/ME, DirectX, akcelerator 8 B, DŻOJSTIK ANALOGOWY

Mroczna gra TPP, która zachwyliła Elda. Trochę akcji, trochę przygodówki. Baaardzo specyficzny klimat i specyficzna grafika. Trochę dziwi fakt, że sterować można wyłącznie dżojstikiem, no ale cóż zrobić? Demo zajmuje ok. 150 MB. Radzę poczytać dokumentację.

Po odpaleniu dema cieeerpliwie przetrwaj intro (nie próbuj go przerywać). Gdy się zakończy, naciśnij spację, wybierz "new game", przetrwaj drugie intro... i już po marnych 10 minutach oglądania filmików można grać :).

UWAGA: aby poprawnie rozpakować demo, na dysku C:/ musisz mieć MINIMUM 500 MB wolnego miejsca!

UWAGA: demo jest obsługiwane WYŁĄCZNIE za pomocą dżojstika.



The War Engine (Shrapnel Games)

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/00

Coś dla strategów: zestaw, za pomocą którego będziesz mógł zbudować własną grę wojenną! Tzn. nie jest to gra strategiczna, ale coś w rodzaju kombajnu do robienia gier, przy okazji zawiera przykładowe gierki. W demie znajduje się dokładna instrukcja tak tworzenia własnej gry, jak i obsługi wbudowanej w demo. To zaś zajmuje 65 MB.

Nic specjalnie nadzwyczajnego, ale zawsze można się pobawić... o ile lubi się strategię i nie oczekuje jakiejś nadzwyczajnej grafiki.



FIFA 2002 (EA Sports)



Wymagania minimalne: P2 350, 64 MB RAM, Win 9x, akcelerator, DirectX

Podobnie jak w przypadku NHL, mogę tylko powiedzieć jedno - miłej zabawy, maniacy gier sportowych. TU również grafika i dynamika gry budzi podziw nawet u kogoś, kto po prostu nie lubi tego rodzaju gier. (W tym numerze CDA jest recenzja, więc tam odsyłam po szczegółowe informacje na jej temat.) Klawiszologię macie zaraz na początku dema. W tym zaś możecie zagrać w jeden towarzyski mecz w lidze angielskiej.

Powiem natomiast o kilku rzeczach, które mnie NIECO dziwią.

1. Gra rozpakowuje się do TEMP-a i natychmiast sama uruchamia. Nie możemy więc zainstalować dema tam, gdzie chcemy.
2. Po wyjściu z dema pliki automatycznie kasują się, zatem nie możemy zagrać ponownie - chyba że od początku rozpoczniemy instalację.
3. Brak jakiegokolwiek "readme" dotyczącego wymagań itd.

Powiem zatem tylko, że troszkę dziwi mnie podejście panów z EA do potencjalnych nabywców FIFY 2002. Nie rozumiem, czemu chcą im tak utrudniać życie... Aha - szacunkowa objętość dema to ok. 30 MB.



Empire Earth (Sierra)



Minimalne wymagania: P2-350, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 9x, DirectX

Demo gry strategicznej (RTS), w której możemy prześledzić dzieje wojen w czasie... 500 000 lat. Nie powiem - robi wrażenie. Co prawda, demo zawiera tylko dwie misje (czasu napoleońskie i I wojna światowa) + 4 misje treningowe... ale to daje już przedsmak WIELKIEJ rozgrywki. Myślę, że fanom Age of Empires gra bardzo przypadnie do gustu. Na demo potrzeba 110 MB. Godna uwagi jest też muzyka, z takimi jakby rosyjskimi chórami. W CDA powinniście mieć recenzję tej gry.

UWAGA: bardzo wskazany restart systemu po zainstalowaniu gry. Samo demo rozpakowuje się wstępnie do TEMP-a i zajmuje to naprawdę dużo czasu - szczególnie na samym początku komputer dłuugo "międl" jeden plik i wydaje się, że zawisł. A ja wam mówię - czekajcie cierpliwie! Muszę też zauważyć, że demo nie jest nadzwyczajnie stabilne. Zdarzało się, że wyskakuje bez ostrzeżenia do Windows (szczególnie gdy za bardzo namieszkamy w opcjach graficznych). Ale warto jest poświęcić mu uwagę.



Rally Trophy (JooWood)



Minimalne wymagania: P266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator



Na samochodówkach za to bardzo się nie znam, ale nasi specje bardzo sobie chwalili to demko, a i na moje dyletanckie oko jeździ się bardzo fajnie - samochód reaguje realistycznie. W demie możemy pojeździć po bezdrożach Rosji. Za dużego wyboru tras i samochodów nie mamy - prawdę mówiąc, w ogóle go nie ma. Możemy tylko zmienić skrzynię biegów z ręcznej na automatyczną i vice versa. Demo zajmuje 74 MB.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Spacja	- hamulec ręczny
CTRL + kursor [góra]	- bieg wsteczny
A	- wyższy bieg
Z	- niższy bieg
M	- lusterko wsteczne
C	- kamery
1-6	- kamery
7-0	- replay z kamer

New York Race



Wymagania minimalne: P2-300, 64 MB, 16 MB akcelerator, Win 9x/00/ME, DirectX

Hm... wyścigi powietrznych samochodów w mieście przyszłości. Jeśli pamiętacie "Blade Runnera" czy (szczególnie) "Piąty element", to na pewno załapałicie już ten klimak. Wypada pochwalić oprawę muzyczną (niby nie pasuje do gry, ale jak pięknie ją przez to dopełnia, wzmagając atmosferę "dziwności"). Grać można w TPP lub FPP. Demo zajmuje 120 MB. Dostępna jest kwalifikacja i bodaj jedna misja.

Klawiszologia

Można grać dżojstikiem lub używać jednego z kilku zdefiniowanych układów klawiszy. Najbardziej sensowny jest chyba układ "A", gdzie:

Kursory	- sterowanie
Spacja	- gazu!
Alt	- hamowanie



Rival Chess (Chris Moerton)

Wymagania minimalne: sprawny PC podłączony do kontaktu w ścianie :)

Szachy. Nie oczekujcie grafiki czy poziomu gry porównywalnego z ChessMasterem - program ma tylko 2 MB, ale jak na taki rozmiar oferuje całkiem przyzwoite możliwości. I ma dwa atuty. Po pierwsze, pełna wersja. Po drugie, oprócz szachów można pograć w 3 inne gry (ich zasady opisano w dokumentacji).



Tom Clancy's Rogue Spear - Black Thorn



(Red Storm)

Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Opis bety tego programu macie w tym nr CDA. Ja tylko w skrócie powiem, że to coś dla tych fanów FPP, którzy uważają, że naciskanie spustu nie wystarczy. Tu trzeba myśleć, myśleć i jeszcze raz myśleć. Wcielamy się w członków oddziału antyterrorystycznego. Nim zaczniemy grać do terrorystów ze swego karabinka szturmowego, wraz z innymi członkami zespołu czeka nas dość żmudna faza dobierania ludzi, wyboru wyposażenia i przede wszystkim planowania misji. A potem to już tylko akcja... Do wyboru custom missions (kilka) i single mission (co najmniej jedna). Niestety nie mogę wam służyć większą pomocą, gdyż znów panowie autorzy "zapomnieli" podać informacje dotyczące dema (czy choćby klawiszologii) w dokumentacji. Trudno. :(Ale myśląc sobie poradzą, a innym tej gry nie polecam. Demo zajmuje ok. 150 MB na HDD.

Uwaga: gra rozpakuje się do TEMP-a i trwa to strasznie długo. Co więcej, jest dość grymasne - raz mi się wyrzuciło przy instalacji. Ale próbujcie do skutku. Demo MUSI się zainstalować i już. (Pamiętajcie tylko, by mieć na dysku C:/ tak MINIMUM 300 MB wolnego miejsca, bo inaczej kicha!)



Ballerburg (Ascaron Software)



Minimalne wymagania: PII 350, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win 95x/00/Me

Nieźla gra strategiczno-zręcznościowa, korzeniami tkwiąca w klasycznych Scorched Earth.

Pamiętacie - dobieramy broń, ustalamy siłę strzału i kąt uniesienia lufy... i wstrzelujemy się w bazę przeciwnika. Tu jest podobnie, z tym że używamy katapult i dział, a grafika jest w 3D. Muszę przyznać, że bardzo wciągająca gierka; żałuję, że demo daje tylko jedną misję (co prawda możemy ostrzeliwać wroga z dwóch różnych systemów uzbrojenia, więc zawsze coś). Demo jest wprawdzie w języku niemieckim, ale specjalnie w niczym to nie przeszkadza. Sterować można z klawiatury numerycznej lub z myszki. Ta druga opcja jest znacznie wygodniejsza. Z tym że bardzo istotne jest skorzystanie z klawisza (numerycznego) 1 - on daje nam widok na wroga z lotu ptaka i pozwala precyzyjnie przenosić siłę ognia. I tu uwaga: celownik wskazuje miejsce, w które trafi POPRZEDNI strzał. Zmiany ustawienia katapulty zmieniają pozycję celownika dopiero PO oddaniu strzału. To raz. Dwa - musicie pamiętać, że macie 4 katapulty (zmieniacie je klikając dolne "dynksy", poniżej przycisków odpowiedzialnych za przesuwanie wybranej katapulty), z czego jedna strzela pociskami zapalającymi. Po trzecie - celem gry jest zniszczenie katapult wroga, niszczenie zamku nie ma (w demie) specjalnego znaczenia. Demo zajmuje 74 MB. Aha. Naciśnięcie F1 pokazuje klawiszologię - po niemiecku, "naturlis" :).



Zoo Tycoon (Microsoft)

Minimalne wymagania: P 233, Win 9x/00/ME/00/XP, 32 MB RAM, DirectX

Gra ekonomiczna, w której zarządzamy ogrodem zoologicznym. Sympatyczne. 33 MB na HDD.

UWAGA: gra może sypać się na niektórych kartach nVidii. Dużo zależy tu od wersji sterownika i modelu karty. Pocięsz jednak, że testowałem to na GeForce 2 MX i TNT 2 z najnowszymi detonatorami - nie było najmniejszego problemu.



Tennis Masters Series (Microids)



Wymagania minimalne: P350, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00, DirectX

Cholernie efektowna symulacja tenisa ziemnego. Powiem więcej - najlepsza (przynajmniej od wizualnej strony), jaką dotąd widziałem. Doskonała praca kamer, fotorealistyczna grafika, dobrze oddana fizyka gry i reakcje graczy, replaye, cut scenki, bajery! Wow! I choć wyboru nie mamy nadmiernego (1 mecz towarzyski, po 2 tenisistów po każdej stronie do wyboru), to gra jest grzechu warta. Swoją drogą, demo rozpakuje się do tempa dłuższego niż trwa rozegranie dwóch dem, a zajmuje 153 MB.

Klawiszologia

Kursory	- poruszenia się gracza
J	- flat
K	- slide
L	- topspin
I	- lob

Można też sterować dżojem/gamepadem.

Uwaga: demo przestanie działać po 15 dniach od momentu instalacji lub 20 odpaleniach.



Heli Heroes PL (Reality Pump)



Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME

Jeśli widzieliście Vulture na CD w Action Plusie, to już mniej więcej wiecie, czego oczekiwać. Żeby było śmieszniej, obie gry zrobili nasi programiści. Nie wiem, czemu tak ukochali helikoptery w połączeniu z grą arcade - ale to już nieistotne. PO prostu latamy helikopterem (do wyboru 2 modele) i mamy do spełnienia rozmaite misje (w demie jedną + trening), co sprowadza się do zniszczenia wszystkich, co na nasz rozum nie udaje martwego :). W sumie całkiem nieźle, choć prywatnie wyłączyłbym tego gościa w tle, który gra Bogusława Lindę - twardeziela, i komentuje nasze poczynania. Oczywiście po polsku i nawet dowiecnie - no ale ja akurat za takimi komentarzami nie przepadam. Demo zajmuje około 80 MB. Na koniec kilka wskazówek.

Podczas gry napotkacie można bonusy. Pełnią one różną rolę - od uzupełniania paliwa, poprzez naprawy, dodatkową broń aż do czasowej niewidzialności i nieśmiertelności. Po zniszczeniu budynków cywilnych pojawiają się też negatywne bonusy, odwracające ekran na kilka sekund - co znacznie utrudnia grę. Działko jest podstawową bronią. Może być rozbudowane do czterech luf. Działko, które strzela przez dłuższy czas bez przerwy, ulega przegrzaniu i spada częstotliwość jego strzałów. Aby tego uniknąć i zachować maksymalną siłę rażenia, należy co 2-3 sekundy puszczać na chwilę przycisk działka. Daje to efekt strzelania seriami.

A klawiszologia? Nie, jest w pełni definiowalna, więc nie ma sensu jej tu podawać, skoro i tak każdy ustawi sobie ją tak, jak mu najbardziej pasuje... Zresztą poczytajcie dokumentację dema - jest po polsku.



Tetris 4000 v2.0 (Alawar)



Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/00/XP, wskazany akcelerator

He, he, Tetris, który wymaga 64 MB RAM-u i dopalacza? A jednak. Ale popatrzcie na grafikę... i rozmaite efekty. No, w sumie czemu nie, czemu nie? To tylko 5 MB na HDD. Demo możecie odpalić 50 razy.



FreeStrike - Arcade Space Combat (Perseity Entertainment)



Minimalne wymagania: P2-366, 32 MB RAM, DirectX, akcelerator 16 MB, Win 9x

Taka typowa kosmiczna strzelanina - my lecimy z dołu do góry, oni (zasadniczo) z góry do dołu. Oni grzeją w ciebie, ty w nich. Zbierasz powerupy, co daje dodatkową broń itd.

No - klasyka :). I tylko 8 MB na HDD. Po uruchomieniu wywała na ekran taki jakiś formularz - dopóki nie wpiszesz w okno USER NAME czegokolwiek + Enter, gra nie będzie chciała się uruchomić.

Klawiszologia

F1	- help
F3-F7	- rozmaite MP3
Kursory	- sterowanie
CTRL	- broń 1
Alt	- broń 2
K	- definiujemy klawisze
S	- screenshot



Ricochet (Reflexive Entertainment, Inc.)

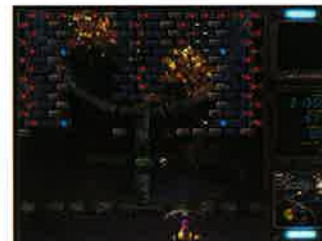
Wymagania minimalne: P-266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Formalnie rzecz biorąc, jest to bardzo ładnie rozbudowany klon jednej z klasycznych gier zręcznościowych - nieśmiertelnego Arcanoida, czyli rozbijania muru za pomocą obijanej piłeczki. Tyle że dodano kilka fajnych pomysłów i urozmaicono grę wizualnie. No i (jak na demo) zawiera sporo leveli. Warto pograć.

Klawiszologia

Myszka	- kontrola paletki
LMB	- wystrzał piłką, odpal pocisk, strzel laserem
Spacja	- jw.
RMB	- pauza, menu

Polecam lekturę dokumentacji dema, gdyż (jak mówiłem) gra zawiera wiele bajerków, które znacznie uatrakcyjniają zabawę - a jest tego za wiele, bym je tu omawiał. Demo potrzebuje 27 MB na HDD.



Ominous Horizons (N"Lightning Software Development, Inc.)



Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX (*)

Gra FPP, troszkę w klimatach Hexena. Wcielamy się w paladyna walczącego z egipskimi demonami (zresztą we wnętrzu jakiejś egipskiej świątyni czy czegoś w tym rodzaju). Demo zajmuje ok. 52 MB. Sterowanie za pomocą kursora i myszki.

Uwaga: na samym początku snujemy się jakimś dość nędźnie wyglądającym korytarzem. Nie pękać, tylko skręcić w jedno z dwóch widocznych drzwi. Za jednymi z nich spotkacie, w dość ciemnym pokoju, faceta, który będzie długo smęcił. Nic to, czekajcie cierpliwie, aż skończy. Wtedy gra zacznie się dogrywać i nagle pojawimy się tam, gdzie grafika wygląda całkiem znośnie - nie jest cienko, a egipskie stwory robią nam kuku :).

Uwaga: grę odpalamy z paska zadań!
(*) - wymagania przybliżone, autorzy nie raczyli podać...

Wizardry 8

(Sir-tech)

Minimalne wymagania: P266, 64 MB, Win 9x/00/ME, DirectX, wskazany akcelerator

Fani gier CRPG i tak wiedzą o tej grze więcej ode mnie, nie fanów raczej nie zainteresuję... ale jeśli, to... w tym CDA jest jej zapowiedź :). A tak w paru słowach, to jest to nakreślona z rozmachem gra CRPG, w grafice 3D. Startujemy z postacią na 5 levelu i ze skompletowaną już drużyną... Gorąco polecam lekturę dokumentacji (w demie w odpowiednim katalogu), gdyż bez niej niewiele z gry skorzystacie. A póki co - kilka uwag technicznych.

1. Gra wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a, co trwa mniej więcej trzy tygodnie. No może o te dwa i pół tygodnia przegiałem... A tak serio to trwa to, i trwa, i trwa... można w tym czasie zjeść kolację i to wcale się nie śpieszyć. No ale jeśli demo zajmuje po zainstalowaniu 210 MB, to i dziwić się nie ma czemu. (Oznacza to że, na C:/ MUSICIE mieć z 300 MB wolnego miejsca!)

2. W menu głównym zamiast klikać NEW GAME, klikamy... LOAD GAME. Tak jest, wczytujemy save'a i gramy!



Search and Rescue 3

(Global Star Software)

Minimalne wymagania: PIII300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator

Kolejna edycja gry przybliżająca pracę amerykańskiej straży przybrzeżnej. Czyli latamy helikopterem, ratując a to ofiary wypadków samochodowych, a to katastrof morskich, a to ludzi, którzy mieli pecha być w miejscu, gdzie doszło do jakiejś klęski żywiołowej.

Zatem coś dla fanów symulatorów lotu - tu jednak ratujemy, a nie zabijamy. Mamy do wyboru 3 misje (radzę zacząć od Free Flight). Możemy ustalać realizm lotu, porę dnia, pogodę itd. (I tradycyjnie, brak dokumentacji! Grrr.) Demo zajmuje 105 MB.

Klawiszologia

- R - włączamy silniki
- A/Z - wznoszenie/opadanie
- Kursory - sterowanie
- X/C - rotor ogonowy
- 4/6/8/2 - obroty kamery (na klawiaturze numerycznej)
- +/- - zoom



The Restaurateur

(Fanone Soft Co., Ltd.)

Wymagania: P 266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX (*)

Gra ekonomiczna zrobiona z pewnym przymrużeniem oka - trochę jak Pizza Tycoon, trochę jak Airline Tycoon. Tyle tylko, że zarządzamy chińską restauracją. Tzn. na początku jedną - a co będzie dalej, to już od zależy od was. Może stworzycie sieć restauracji i staniecie się chińskim Mac Donaldem? :). Fajna orientalna muzyka w tle dodaje grze smaczku.



Teraz uwaga: na samym początku - gdy wybierzemy NEW GAME, to, co widzimy, to nie gra, a cut scenka! Więc nie klikajcie jak głupi (albo jak ja), co popadnie, klnąc na tradycyjny brak klawiszologii (swoją drogą, radzę poczytać dokumentację!), a tylko cierpliwie czekajcie, aż nasza bohaterka zostanie "na lodzie", porzucona przez personel. Gdy już do tego dojdzie, demko zacznie się - tzn. dogra właściwą grę. I tam już można klikać :). Zajmuje ok. 132 MB.

(*) - wymagania przybliżone, w demie nie było nic na ten temat



Programy

• Windows Media Player 7

• Audio CD MP3 Studio 2000

Program do tworzenia płyt AudioCD z plików wav oraz mp3. Pełna wersja. Rejestracja odbywa się bezpłatnie w Internecie (menu Internet/Get Free/Trial Key).

PEŁNA WERSJA

• Win Optimizer 99

Program, dzięki któremu można ustawić opcje głęboko ukryte w rejestrze systemowym. Pełna wersja. Tzw. serial (czyli kod odblokowujący wszystkie opcje) podano w menu na Cover CD.

• WinOptimizer 2000

Wersja demonstracyjna WinOptimera 2000. Program pozwala na "mieszanie" w Win 2000, tak by usprawnić jego działanie lub zmienić opcje, do których zwykły użytkownik nie może się dostać.

UWAGA: w związku z wielkim natłokiem dem na tym CD WYJĄTKOWO nie ma biblioteki DirectX 8.0.

Jeśli nie masz żadnego innego CD z ww. biblioteką ani żadnych innych źródeł, z których mógłbyś ją pobrać, skontaktuj się z redakcją. (Choć nie wydaje nam się, by ktokolwiek nie miał dostępu do tego programu...)

BONUS

• Kącki tematyczne

Bonus 1

Bonus 2

Bonus świąteczny

Grunge Zone

Esensja

Speed Zone

Strefa WWW

Sport Center

Action Mag

• Inne

Konkurs Pascala - wyniki i nagrodzone programy.

Tomb Raider Mag - AMBITNY magazyn dla fanów Lary i Tomb Raidera.

Immemorial - coś dla fanów polskiego death metalu.

Kingpin Patch v1.21

FAQ

Pomocna dłoń

UWAGA: jeśli na tym CD nie znalazłeś ulubionego kącka, to pretensje proszę kierować nie do redakcji CDA, a do autorów danego działu, którzy nie dostarczyli na czas materiałów.

INDEKS DEM

- Ballerburg
- Empire Earth
- Evil Twin
- FIFA 2002
- FreeStrike
- Heli Heroes
- NHL 2002
- NY Race
- Ominous Horizons
- Rally Trophy

- Restaurateur
- Ricochet
- Rival Chess
- Rogue Spear Black Thorn
- Search and Rescue 3
- Tennis Master Series
- Tetris 4000 v2.0
- War Engine
- Wizardry 8
- Zoo Tycoon

Kingpin: Life of crime

1. INSTALACJA

Włóż płytę do napędu i wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie.

UWAGA! Podczas instalacji gra zapyta, jaką wersję instalować:

- Low Violence - wersja bez krwi, drastycznych scen i wulgaryzmów.
- Mature - wersja TYLKO DLA DOROSŁYCH!!!

2. MENU GŁÓWNE (MAIN MENU)

Należy się po nim poruszać kursorami góra/dół - [Enterem] zatwierdzać. Można je wywołać w trakcie gry naciskając [Escape].

A) GAME

- Możesz zacząć od razu nową grę, wybierając któryś z pięciu dostępnych poziomów trudności.
- Load Game służy do wrócenia do poprzedniej gry - jeśli sam jej wcześniej nie zapisales, to program zrobił to sam - pierwszą pozycją na liście jest właśnie auto-save game - po kliknięciu go możesz być pewny, że trafisz do etapu, na którym skończyłeś grę.
- Save game służy do zapisania gry w jej trakcie - program sam wygeneruje nazwę dla niej - stosownie do etapu i czasu.

B) GANG BANG

Gang Bang służy do gry po sieci - Kingpin pozwala zmierzyć się z innymi graczami korzystając z sieci lokalnej (LAN) bądź Internetu (protokół TCP/IP).

- Jeśli chcesz przyłączyć się do już istniejącej gry, wybierz tylko Join Network.
- Opcja Start Network Server służy do postawienia własnego serwera.
- a) Initial Map: wybór mapy, na której ma toczyć się gra.
- b) Rules: wybór pomiędzy tradycyjnym deathmatchem a Bag Man.
- c) Time Limit: czas, po którym gra ma się zakończyć (można ustawić brak limitu).
- d) Frag Limit: liczba fragów (czyli zabicia przeciwników), po zdobyciu której gra ma się zakończyć.
- e) Cash Limit: wybierz limit pieniędzy w trybie Bag Man.
- f) Max Players: maksymalna liczba graczy mogących walczyć na mapie.
- g) Host Name: wybierz nazwę, która będzie wyświetlana w menu Connect to, gdy inni gracze będą się chcieli dołączyć.
- h) Deathmatch Flags: jeśli to ty zaczynasz grę, możesz ustawić zasady, według których ma się ona toczyć.
- Opcja Player Setup służy do zmienienia wizerunku twojego bohatera - imię, kolor ubrania, skóry i szybkość połączenia.

C) OPTIONS

- Effects Volume: głośność dźwięków w grze.
- CD Music (ON/OFF): włączenie/wyłączenie muzyki zapisanej w CD-Audio. Wyłączenie jej nie wpływa na szybkość gry.
- Sound Quality (LOW/HIGH): wybranie wersji LOW może nieco przyspieszyć działanie gry.
- Sound Compatibility: możesz wybrać pomiędzy maksymalną zgodnością a maksymalną jakością.
- Mouse Speed: ustawia czułość myszki - im większa, tym szybciej będzie odwracał się bohater.
- Always Run: ustaw YES, jeśli nie chcesz podczas gry naciskać non stop przycisku biegu.
- Invert Mouse: odwrócenie działania myszki - jeśli pchniesz ją w dół, postać spojry w górę i vice versa.
- Lookspring: automatyczne przywracanie widoku do normalnego zaraz po puszczeniu przycisku Look up/down, nie działa pod wodą.
- Free Look: przy ustawieniu tej opcji na Enabled nie trzeba naciskać w trakcie gry przycisku Mouse look, aby móc odwracać się używając myszki.
- Use Joystick: jeśli chcesz, możesz używać dżoystika do grania.
- Crosshair: wybierz typ celownika na ekranie.
- Talk Icons: wybierz to, jeśli chcesz widzieć małe obrazki twarzy podczas rozmów.
- Hire Icons: wybierz to, jeśli chcesz, aby gra wyświetlała na dole ekranu wizerunek zbira, którego wynajmiesz.
- Captions: po prostu napisy - dla wolejących czytać, niżeli słuchać.
- Fireworks: wybór wielkości eksplozji.
- Directional Lighting: wyłączenie tej opcji spowoduje zniknięcie cieni z gry.
- Blood Time: wybierz, jak długo krew ma pozostawać na ekranie.

ZAX

GALAKTYCZNY WOJOWNIK



URATUJ PLANETĘ PRZED INWAZJĄ OBCYCH

Wciel się w Zax'a, żołnierza Galaktycznego Imperium, który ładując awaryjnie na nieznanej planecie walczy o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym prędzej powrócić do bazy. Jednak zanim zdoła odnaleźć odpowiednie części i naprawić pojazd, będzie musiał przemierzyć wiele różnorodnych terenów i pokonać setki wrogów. Możesz liczyć tylko na siebie...

- Dynamiczna gra akcji z izometrycznym rzutem na plan gry.
- Ponad 100 zróżnicowanych map w całej grze: dżungla, podziemia, bazy obcych cywilizacji, labirynty.
- Ogromny wybór arsenału oraz możliwość udoskonalania broni.
- Skomplikowane zagadki oraz niebezpieczne pułapki.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

CZAS NA ZABAWĘ W STARYM, DOBRYM STYLU



SPRZEDAŻ WYTYCZAJĄCA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

- Props: wyłączenie tej opcji spowoduje zredukowanie liczby elementów, które nie biorą bezpośredniego udziału w grze (karty na stole, walające się śmieci etc.).
- Customize Controls: wybór klawiszy sterowania.

D) VISUALS

- Driver: możesz wybrać pomiędzy dwoma trybami OpenGL: dla kart 3dfx - Voodoo i standardowym (w przypadku posiadania np. Rivy).
- Video Mode: wybierz rozdzielczość dla gry.
- Screen Size: wybierz, jak duży ma być rozmiar obrazu z gry na tle ekranu. Zmniejszenie go powinno spowodować szybsze działanie gry.
- Brightness: poziom jasności w grze.
- Fullscreen: do wyboru pomiędzy grą na pełnym ekranie i w oknie.
- Texture Quality: jakość tekstur - im mniejsza, tym gra powinna szybciej chodzić.
- 8-bit Textures: włączenie tej opcji przyspiesza grę kosztem jakości obrazu.
- Sync Every Frame: tylko dla posiadaczy kart 3dfx, optymalizuje wyświetlanie.
- Shadows: cienie postaci. Ciekawostka: cienie mają połowę liczby trójkątów całej postaci.
- Fog: mgła - aby przyspieszyć grę, należy ją wyłączyć (mgłę, nie grę).
- Pain Skins: każda postać ma dwa typy skór (przed i po zranieniu) w piętnastu miejscach na ciele - zredukowanie tej liczby do jednego bądź zera powinno przyspieszyć działanie gry.

Uwaga! Jeśli gra nie działa prawidłowo, zawsze można wybrać opcję z samego dołu - Reset the Defaults.

E) EXIT - wyjście z gry

3. STEROWANIE POSTACIĄ

- Chodzenie/bieganie: standardowo gracz porusza się używając kursorów - większość graczy ustala sobie strzałki lewo/prawo do chodzenia na boki (ang. strafe), a odwraca postać ruszając myszką. Jeśli nie chcesz, żeby twoje kroki były słyszane przez przeciwnika, to nie biegaj (jeżeli wcześniej zaznaczyłeś opcję Always run, to możesz w grze nacisnąć [Shift]), aby się skradać).

- Strzelanie: standardowo strzelać można lewym przyciskiem myszy i/bądź klawiszem [Ctrl]. Aby strzelać stale, wystarczy przytrzymać jeden z tych klawiszy.

- Patrzenie w górę/w dół: "rozglądać się" można używając myszki przy włączonym freelooku bądź za pomocą klawiatury - [Page Down] i [Delete].

- Kucanie: standardowo odpowiedzialny jest za to klawisz [C]. Po zwołaniu go postać automatycznie wstaje.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Minimalne: Pentium 233, Win 9x/NT, 64 RAM, 570 MB HDD, akcelerator z obsługą OpenGL.

Rekomendowane: Pentium II 300, 128 RAM, akcelerator, trójprzyciskowa mysz.

- Skakanie: standardowo klawisz [A]. Aby skoczyć jak najdalej, najlepiej skacząc - biegać.

Uwaga! Dodatkowe klawisze sterujące opisano w punkcie 5.

4. INFORMACJE I PODPOWIEDZI

- Jeśli chcesz przeżyć dłużej niż minutę w brutalnym świecie Kingpin, musisz pamiętać, żeby nie zabijać każdej napotkanej postaci - o ile tylko nie biegnie na ciebie z łomem tudzież inną bronią, zawsze staraj się najpierw porozmawiać. Być może będzie mogła udzielić ci kilku ciekawych informacji, może ci się również udać pozyskać ją jako ochronę "pleców".

- Zbieraj pieniądze. Można za nie kupić dodatkową broń, przedmioty i zatrudnić najemnika.

- Uważaj na wyciągniętą broń - pamiętaj, że możesz zawsze ją schować (standardowo jest za to odpowiedzialny klawisz [G]). Wiele postaci napotkanych w grze zwraca uwagę na broń - i od tego zależy jej stosunek do gracza. Pamiętajcie, że mając wyciągniętą broń narażacie się na to, że postać najpierw będzie do was strzelać, a później zadawać pytania. Może się również zdarzyć, że podczas gry usłyszycie: "Drop your weapon" (rzuc broń) - macie wtedy dosłownie 2-3 sekundy na upuszczenie broni - w przeciwnym razie postać wypowiadająca te słowa zacznie do was strzelać. Chodząc po mieście, najlepiej mieć broń schowaną - dopiero gdy zauważycie, że ktoś chce was zaatakować, możecie nacisnąć przycisk strzału (bez [G]) - broń zostanie wyciągnięta automatycznie, więc nie straciecie czasu.

- Aby porozmawiać z napotkaną postacią, należy nacisnąć przycisk rozmowy (standardowo [Y] i [X]). Pierwszy jest pozytywny, drugi negatywny. Jeśli więc postać w grze was o coś zapyta, macie wybór przy odpowiedzi - od nich często zależeć będzie stosunek postaci do gracza.

- Na swojej drodze spotkacie na pewno postaci ubrane w szaroniebieskie koszule - są to gangsterzy, którzy za odpowiednią opłatą pójść za postacią sterowaną przez gracza w ogień (często dosłownie). Gdy zobaczysz taką postać, podejdź do niej i zagadaj "pozytywnym" [Y]. Wtedy postać zapyta, czy chcesz ją wynająć - naciśnij [Y] jeśli tak, [X] jeśli nie. Jeżeli wynajmiesz jakąś postać, możesz się z nią komunikować prostymi rozkazami - najpierw skieruj na nią kursor, po czym naciśnij:
 - a) [Y], co oznacza: "Idź za mną" bądź: "zjedź mi z drogi";
 - b) [X], co oznacza: "zostań tu";
 - c) [Q], co oznacza: "atakuj" bądź: "otwórz drzwi".

Czyli: jeśli chcesz, żeby postać zaatakowała wybraną przez ciebie postać, najpierw skieruj na nią kursor, naciśnij [Q], po czym skieruj kursor na postać, którą chcesz zaatakować, i naciśnij [F] - klawisz funkcyjny.

- Wszystkie przedmioty, których można użyć, w tym np. drzwi, aktywujemy za pomocą klawisza [F].

- Jeśli znajdziecie na ziemi ciało jakiejś postaci - obojętne, czy zabitej przez gracza, czy już tam będącej, można je przeszukać. W tym celu należy kucnąć obok niej ([C]) i nacisnąć przycisk przeszukiwania ([F]). Gdy przeszukasz ciało zabitej przez siebie postaci, zrób to bardzo szybko - ciała w Kingpinie szybko znikają i wtedy pieniądze, które mogła mieć postać, można uznać za stracone. W ogóle przeszukując ciała można znaleźć tylko pieniądze - wszelka broń czy też klucze są do znalezienia obok postaci.

- Jak najczęściej przeładowujcie broń? O ile tylko nikt was nie atakuje, macie chwilę spokoju - naciśnijcie przycisk [R], aby nappełnić magazynek. Przydaje się to niezwykle, gdy w ferworze walki nagle okazuje się, że postać nie może strzelać, a musi przeładować noszoną broń (co często kończy się dla niej tragicznie). W takim przypadku należy się jak najwięcej ruszać i chować przed ogniem przeciwnika. Jeśli zaś to przeciwnik musi przeładować broń - pamiętajcie, że na te czasem nawet kilka sekund jest on bezbronny.

- Warto się skradać, podchodząc do przeciwnika od tyłu - używając klawisza [Shift]. Będzie bardzo krótko się dziwił, że nie wiadomo kiedy ktoś rozłupał mu czaszkę łomem.

BROŃ

• GAZURKA (klawisz [1])

Podstawowa broń w grze. Rozstrzelić się z nią dopiero w chwili śmierci. Jest dość potężna, ale niezwykle krótka - więc aby nią zranić przeciwnika, trzeba się trzymać w bardzo niewielkiej odległości. W dalszej części gry gazurka przydaje się najbardziej do rozbijania skrzyń, płotów, wejść kanalizacyjnych etc.

• ŁOM (dwa razy klawisz [1])

Łom jest udoskonaloną wersją gazurki - można stosunkowo szybko się w niego zaopatrzyć - co jest bardzo polecane. Ma on dalszy zasięg i jest dwa razy potężniejszy od swojej poprzedniczki.

• PISTOLET (klawisz [2])

Prosta półautomatyczna broń - kaliber .45. Musisz ją mieć, aby ukończyć pierwszy level. Pistolet na odległość większą niż pięć metrów jest wielce niedokładny - to, że wystrzelicie z niego dziesięć naboju, nie oznacza, że wszystkie one trafiły tam, gdzie powinny. Pistolet w podstawowej wersji jest bronią słabą, ale można dokupić do niego kilka bardzo pożytecznych ulepszeń, takich jak:

- a) tłumik - nie trzeba niczego tłumaczyć,
- b) przyspieszenie strzałów - pistolet strzela dwa razy szybciej,
- c) tryb Magnum - dwa razy większe uszkodzenia,
- d) szybsze przeładowanie - skraca czas przeładowywania o połowę.

• STRZELBA (klawisz [3])

Jak wszędzie - bardzo dobra broń na krótkie dystanse - jeden strzał na pewno pozbawi przeciwnika życia... i pewnie jakiejś kończyny. Niestety broń ta ma dwie duże wady: długi czas przeładowywania i ogromny rozrzut przy strzelaniu na odległość.

• TOMMY GUN (klawisz [4])

Automatyczny karabin wystrzelujący pociski kalibru .45. Jest to być może najskuteczniejsza broń w grze - bardzo szybkostrzelna i potężna - co

prawda najlepiej sprawdza się w małym i średnim dystansie, ale i z daleka można kogoś ustrelić.

• HMG (klawisz [5])

...czyli Heavy Machine Gun, Wreszcie coś naprawdę skutecznego - również na dużą odległość. Idealne dla wykańczania przeciwników znajdujących się tak daleko, że jeszcze nie widzących gracza. Niestety, po każdej serii następuje półtorasekundowa przerwa na ostudzenie broni - za szybko się nagrzewa. Na szczęście można do niej dokupić "chłodziarkę" - wtedy strzela bez żadnego opóźnienia.

• GRANATNIK (klawisz [6])

Broń bardzo niebezpieczna - tak dla przeciwników, jak i gracza. Należy uważać, gdyż granat wybuchu po jakimś czasie, a nie po zderzeniu się z celem. Najlepiej używać jej do "czyszczenia" (choć "brudzenia" byłoby tu bardziej odpowiednim słowem) pomieszczeń pełnych przeciwników.

• BAZOOKA (klawisz [7])

Tej broni nie trzeba przedstawiać - od zawsze jest główną postacią tak gier FPP, jak i Wormów. :) Ogromne spustoszenie, zabija wszystkich, co znajdzie się niedaleko wybuchu. Oczywiście nie trzeba tłumaczyć, że należy tej broni używać tylko na średni i daleki dystans - również ze względu na niewielką szybkostrzelność.

• MIOTACZ PŁOMIENI (klawisz [8])

Warto zobaczyć sam ogień wydobywający się z miotacza - jest prawdziwym dziełem sztuki. Chociaż - mimo iż wygląda wspaniale, zawsze lepiej znaleźć się ze strony kolby, a nie łufy tej broni. Podpala przeciwnika, który buzuje potem przez kilka sekund, wciąż doznając obrażeń. Pomimo iż miotacz płomieni jest bardzo potężną bronią, to jednak warto po zapaleniu przeciwnika wykończyć go z czegoś innego - należy pamiętać, że póki przeciwnik się pali i jest "na chodzie", póty może strzelać.

Laureaci konkursów

Tadammm!

Oto obszerna lista szczęśliwców, których po głowie poklepała Mama Fortuna. Gratulujemy laureatom.

Nagrody - które wyślemy pocztą - winny przyjść w ciągu miesiąca (najpóźniej!) od momentu pojawienia się tego nr CDA w sprzedaży. Tych, którzy nie znajdą swego nazwiska na tej liście, pocieszamy, że kto nie ma szczęścia w konkursach, ten ma w miłości - i zachęcamy do udziału w następnych edycjach naszej wspólnej zabawy.

ALIEN NATIONS 2

Nagrody otrzymują: Tomasz Niedoba, Kraków; Piotr Jurgielewicz, Węgorzewo; Radek Galas, Kraków; Adrian Garbacik, Szepietowo; Marcin Głowczyński, Żory; Darek Śliwiński, Toruń; Konrad Bucki, Parczew; Paweł Otulak, Gdańsk; Anna Matusik, Wołomin; Wojciech Żoła, Połchowo; Justyna Seweryn, Mysłówice; Piotr Orzeszek, Warszawa; Bartek Nurczyński, Jędrzejów; Paweł Długosz, Bełżyce; Piotr Adamczyk, Lublin.

Przypominamy, że nagrody ufundowała i wysłała firma CD-Projekt.

TERMINATOR DVD

Lista laureatów:

• T-Shirty + czapeczki

Michał Puto, Inowrocław; Janina Styrbicka, Bydgoszcz; Bożena Kordowiak, Bydgoszcz; Magdalena Michalska, Wieluń; Marta Jasińska, Bydgoszcz; Krzysztof Bardziński, Wschowa; Mariusz Różycki, Zielona Góra; Tomasz Świdorski, Sopot; Przemysław Chumański, Bydgoszcz; Ryszard Romanowski, Malbork; Mateusz Suzdorf, Pruszków; Michał Kuczeński, Mikołów; Marcin Jasiński, Warszawa; Andrzej Markiewicz, Sosnowiec; Sławomir Gwizdała, Cerkyn;

• T-shirty

Remigiusz Królenczyk, Warszawa; Agnieszka Wybranowska, Zawiercie; Żmijewski Andrzej, Zawiercie; Ryszard Karpiński, Gdańsk; Artur Olejniczak, Łódź;

• Kasety z filmami: Predator, Termiantor, Commando

Grzegorz Małecki, Stare Czarnowo; Marcin Gogulski, Poznań; Piotr Kasperowicz, Hawa; Romek Szmul, Świdnica; Jakub Czyż, Rzeszów;

• Płyty DVD z filmami Commandos i Predator

Sebastian Jańczak, Torzym; Paweł Knychafa, Kowary;

KONKURS FINAL FANTASY

Zegarek Seiko wygrał: Piotr Wójcik, Radom.

CD z muzyką z filmu Final Fantasy otrzymują: Agnieszka Wybranowska, Zawiercie; Kamil Sosnowski, Sopot; Filip Maniuk, Tczew; Krzysztof Serafiński, Legnica; Gabriela Kurszewska, Chojnice; Marcin Kołodziej, Kraków; Marek Michna, Choszczno; Grzegorz Jasiniński, Sopot; Adam Kulikowski, Warszawa; Jan Żmijewski, Zawiercie.

Plecaki i kasety VHS z filmem trafią do: Tomasz Brzostowicz, Łódź; Michał Bicki, Lublin; Maciej Metel, Bytów; Lidia Hasske, Wejherowo.

Gratulujemy!

KONKURS PASCALA

Zainteresowanych informujemy, że lista nagrodzonych i nagrodzone programy znajdują się na Cover CD, w dziale Bonus.

ZŁOTE KROPLE

Przez kilka tygodni biuro VM było zalewane paczkami, kopertami i e-mailami. Fantazja czytelników CD-ACTION nie zna bowiem granic. Po burzliwych debatach nagrodę główną - komputer multimedialny, otrzymał **Kamil Kałuża**. Wyróżnienia w postaci prenumerata czasopisma CD-ACTION otrzymali:

Paweł Martenson, Stanisław Gorz, Sławomir Gwizdała, Paweł Kwiatkowski, Łukasz Hanik.

Najciekawsze prace można obejrzeć na stronie filmu: www.ZLOTEKROPLE.PL. Nie jest to jednak ostatnie słowo producentów bajki, wkrótce zaskoczą was inne ciekawe konkursy z bardzo cennymi nagrodami.



Wygraj!

Logitech WingMan Force
Saitek R100
gry, gadżety, etc.

Promocja!



79zł 99zł

W dalszym ciągu w promocji:



Co trzeci zakup premiowany koszulką

Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

login

Laureaci konkursów

STRONA
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

69 PL BALDUR'S GATE SREBRNA ED.
99 PL WIGGLES
99 PL MYST III
99 PL OPERATION FLASHPOINT
99 PL ALIN vs PREDATOR 2
99 PL EUROPA UNIVERSALIS II
129 PL FIFA 2002
129 PL COMMANDOS 2

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru JAGGED ALLIANCE 2,5 lub GIANTS GRATIS!

19 PL FALLOUT
19 PL COLIN McRAE RALLY
29 PL EARTH 2150
49 PL LONGEST JOURNEY
49 PL ACE VENTURA
49 PL GLUPKI Z KOSMOSU
79 PL RALLY TROPHY
79 PL DIABLO LORD OF DESTRUCTION
99 PL FALLOUT TACTICS
129 PL IL2
139 PL MONOPOLY TYCOON
149 PL SIMS TOTAL
149 PL ZESTAW: DIABLO II + LORD OF DESTRUCTION
159 PL SETTLERS: ZESTAW KOLEKCJONERSKI

Wirtualny Świat poleca na Gwiazdkę...

49 PL KNIGHT & MERCHANTS 2
49 PL RED FACTION
79 PL SIMS RANDKA
99 PL TWIERDZA
119 PL HARRY POTTER
129 PL CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
139 PL CIVILIZATION 3

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 7,90 zł.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają VAT.

KSIĄŻKI

22 KRUCJATA LIBERTYEGO
27 DZIEDZICTWO KRWI
29 DZIEŃ SMOKA
39 HARRY POTTER I CZARNA OGNIA

GRY KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCIAŃE I RPG

45 WŁADCA PIERŚCIENI
Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (60 stałych i 3 rzadkie), karty włożone losowo, instrukcję do gry w jęz. angielskim + w jęz. polskim

35 MAGIC: THE GATHERING 7 EDYCJA
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron

49 NOWOŚĆ! GRA KARCIAŃA „HARRY POTTER”
Zestaw podstawowy zawiera: 2 talie po 41 kart

AKCESORIA I GADZETY

GAME BOY

JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR **GAME BOY ADVANCE**

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny
świat
wirtualny.com

Tel. (0-PREFIX) **22) 519 69 69**

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.comfax : **519 69 70**, www.wirtualny.comPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ **CD NOWEGO** **GRY KOMPUTEROWE** **GRY KARCIAŃE I RPG** **KSIĄŻKI** **FILMY DVD** **GAMEBOY**

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

WARCRAFT III

Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Głównych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

NAJTANIEJ W KRAJU **PL**

Zamawiając przed premierą grę **Warcraft III** otrzymasz **GRATIS** **SACRIFICE (3CD) PL**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępowal będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórce” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

99 PL **3DO**

Zamawiając przed premierą grę **Heroes of Might and Magic IV** otrzymasz **GRATIS** grę **BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL**

WIZARDRY VIII

Poznajesz ogromny świat fantazji i tajemnicy. Fascynująca grafika 3D, niespotykana dotąd w grach RPG. Gra współpracuje z wielkością akceleratorów. Możesz tworzyć własnych bohaterów, wybierając spośród 11 ras i 15 klas. Niezwykły, nowy system walki. Walczysz z ponad 100 rodzajami potworów. Razem z ponad 100 różnymi, animowanymi czarodziejami. Bronisz się przed jednoczesnymi atakami ze wszystkich stron.

PREMIERA: STYCZEŃ 2002

99 PL

Zamawiając przed premierą grę **Wizardry VIII** otrzymasz **GRATIS** grę **TRAFFIC GIANT GOLD PL**

BATTLE ISLE

PREMIERA: LUTY 2002

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>



Kingpin: Life of Crime

Rumble with up to 16 human gangstas via LAN internet with multi-player gang-bang for control of your turf.

- Recruit a gang of thugs and rule the streets. Your gang will follow you on a big job, back you up in a fight, or hang back to guard your turf.
- Shoot a snitch in the kneecaps, or snuff out a rival with a single head-shot and watch them bleed.
- The local Pawn-O-Matic has the weapons you need if you have the cash.
- Talk to people the way you want... from smack to cool.

Built upon the Quake II engine, taking graphic violence to a whole new level.

Interplay

CD-ACTION

BY GAMERS FOR GAMERS

© 1999 Interplay Entertainment, Inc. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from id Software, Inc. ("id Technology"). id Technology © 1995, 1997, 1998 id Software, Inc. All Rights Reserved. Kingpin, Kingpin: Life of Crime, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers For Gamers" are trademarks of Interplay Productions. Xatrix and the Xatrix logo are trademarks of Xatrix Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

MN-095-848-1

FEATURED THE MUSIC OF

Uypress!

www.kawaii.pl

Kawaii

w grudniu same hity!

Łowca Dusz
Magiczni wojownicy

Dragon Ball
Rycerze Zodiaku

Wojowniczk
z krainy marzeń

PREZENT!
Cenna karta **POKÉMON**

KOMPENDIUM KAWAII
po raz trzeci!

300 stron!

Artykuły
Polski Animeguide
Index WSZYSTKICH
artykułów Kawaii

szukaj w Empikach i księgarniach

Magic Knight Rayearth © Clamp/Kodansha/Tokyo Movie Shinsha.

DIABLO

BATTLE CHEST

„Diablo Battle Chest” to kolekcjonerskie, ekskluzywne wydanie najsłynniejszej, komputerowej sagi. Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji kultowej gry Diablo 2, to teraz masz wyjątkową okazję, aby to zmienić!

Pakiet Diablo Battle Chest zawiera:

- ♦ Diablo 2 (3 płyty CD, wersja polska)
- ♦ Płytę audio z muzyką z gry
- ♦ Diablo 2 Lord of Destruction (wersja polska)
- ♦ Płytę audio z muzyką z gry
- ♦ Diablo 1 (wersja angielska)
- ♦ Oficjalny poradnik do gry Diablo 2 opracowany przez Brady Games
- ♦ Trzy obszerne instrukcje do wszystkich gier

Cena zestawu: 199,90 zł.

Kupując Diablo Battle Chest oszczędzasz 89,80 zł.



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord of Destruction i Blizzard North są znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Battle.net i Diablo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment w USA i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.
* „Diablo 1” opracowana jest w angielskiej wersji językowej z polską instrukcją.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS JUŻ W SPRZEDAŻY!

„The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zbioru wchodzi kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz dodatki: „Nowe Misje”, „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software. Wszystkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. należy do Ubi Soft Entertainment SA.



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Łączna wartość gier z zestawu: 239,60 zł
Cena zestawu 159,90 zł
Kupując zestaw oszczędzasz 79,70 zł!

Coś Nowego

• PS2 na PC?

PS2 to skrót od Phantasy Star Online - wielokrotnie nagradzane go (ostatnio "multimedialnym Oskarem", przyznawanym przez the British Academy of Film & Television, za wykorzystanie w grze technologii komunikacji, która pozwala m.in. tłumaczyć "w locie" pisanie przez graczy teksty), i znakomicie sprzedającego się

MMORPG-a (w stylu FFVII), jednego z ostatnich prawdziwych hitów na starzejącego się w ekspresowym tempie Dreamcasta. Nie byłoby w tym nic interesującego dla pecetowców, gdyby nie fakt, że Sega, starając się opanować inne przyczółki, zleciła twórcom PS2 - Sonic Team - przekonwertowanie go na platformę PC! Czy i jak w jakim stopniu właściciele blaszaków mają mangową fantazję - zobaczmy po premierze, która... co? już lub dopiero (bliższych szczegółów jak na ten moment brak) w przyszłym roku.

• Zmiany w SoF2

Na dniach przed premierą niecierpliwie wyczekiwanego przez rzesze fanów Soldier of Fortune 2: Double Helix, sequeła najbardziej rzeczywistego (przynajmniej pod względem, hm... naturalizmu prezentowanych zejść śmiertelnych) first-person shootera rodem z Ravena, informujemy (w telegraficznym skrócie), czego po nim spodziewać się nie można. Po pierwsze - arcylol-

Tomb Raider

Next Generation

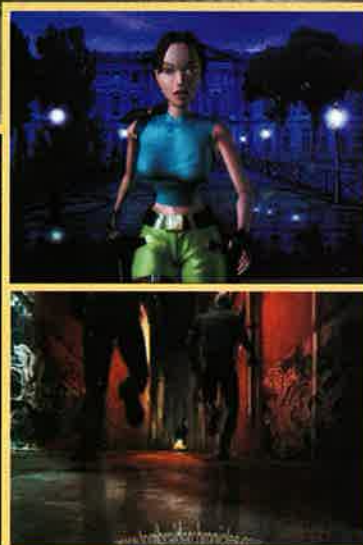
GATUNEK: TPP/adventure

• Ugly Joe

Bohaterowie są zmęczeni. Nawet jeśli mają olśniewające (silikonowe) ciała i są supermenami w żeńskiej postaci. Po pięciu latach tłuczenia kolejnych edycji Tomb Raidera objawy zmęczenia wykazywali i twórcy (coraz bardziej schematyczne przygody na niemal tym samym engine'ie), i gracze (coraz mniejsza chęć inwestowania kasy w sequele TR). Czy sama Lara była zmęczona - tego tak naprawdę nie wiem. Ale pewnie miło jej nie było. Nie pojawiła się nawet na targach E3, a to już wymownie świadczy o zniechęceniu, jakie ją ogarnęło. W każdym razie wszystko wskazywało na to, że czeka ją emerytura, ciepłe kapcie i herbata z ziółek - na lepsze trawienie. Przyznacie, że to niemiła sytuacja dla tryskającej energią kobiety w pełni wieku (jednak tu jej wieku wypominać nie będę :)). No i kto o zdrowych zmysłach pozbyłby się takiej kury znoszącej złote jajka?

Jak wybrnąć z tej sytuacji? Może tak - umarł Tomb Raider (a Lara CHYBA też, tam w piramidzie?) - niech żyje... nowa Lara i Tomb Raider Next Generation. Czyli tak naprawdę to (mówiąc językiem fanów 4 kółek) producenci TR i Lary poddali swe produkty tuningowi, liftingowi i redesignowi. Postanowili odnowić produkt, zmienić jego image i zaadresować go do trochę innej grupy odbiorców niż poprzednio.

Gra powinna ukazać się jesienią przyszłego roku (dla PC, Xbox, PSX2). A ponieważ przez ten czas zmieniać się może WSZYSTKO, to tak naprawdę NIC



konkretnego na jej temat nie wiemy. Gorzej nawet - w branży krąży tak wiele plotek, pogłosek i pojawia się tyle niepotwierdzonych "przecieków", że trudno wyłuskać z nich to, co jest prawdą. (Np. jedno źródło twierdzi, że TRNG zobaczymy jeszcze w tym roku!) Stąd z góry usprawiedliwiam się, że jeśli za jakiś czas okaże się, iż gra wygląda zupełnie (albo nieco) inaczej, niż ją tutaj anonujemy, to nie moja wina

Przed wszystkim zmieni się założenie gry - a właściwie serii, bo nikt chyba nie wątpi, że na jednym odcinku się nie skończy. TR miał dość luźną strukturę: kolejne części łączyła zasadniczo tylko postać Lary Croft. Tymczasem Tomb Raider Next Generation będzie czymś w rodzaju kolejnych rozdziałów wielkiej powieści. Każdy z epizodów będzie opowiadał osobną historię, ale jednocześnie będą tworzyły większą całość: przez wątki będą przewijały się pewne postacie, rozmaite zdarzenia, które wydawały się mało znaczące w chwili, gdy miały miejsce, tymczasem mogą - w zupełnie innym miejscu i czasie - okazać się kluczowymi scenami, które umożliwią nam rozwiązanie Tajemnicy.

Nowa Lara, nowa gra?



Rally

Trophy

PREMIERA
28
LISTOPADA!



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
KŁOBYT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

„Grając, czujesz w ustach smak kurzu spod kół samochodów. Mówię wam, smakuje jak zwycięstwo!”
„Ostre, pustynne słońce potrafi tak oślepić, że w zasięgu ręki powinniśmy mieć ciemne okulary.”
Secret Service

„...Z drugiej strony, widok z zewnątrz auta pozwala w pełni cieszyć się urokiem przyrody i otoczenia. Nie boję się stwierdzić, że Rally Trophy stanowi poważne zagrożenie dla miłośników nam panującej ekstezy - Colina drugiego.”

„...Samochody to już istne cudowniki, a w trakcie gry uradują Cię drobne bajerki, takie jak cienie odbijające się w wypucowanym na połysk zderzaku oraz efektowny, acz oślepiający blask Słońca...”
Świat Gier Komputerowych

WYDAWCA
CD PROJEKT
ZADANIE JUŻ WŁASNE
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com.pl

Współpraca z
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Bugbear

JoWood

© Bugbear Entertainment Ltd. Wydawca: JoWood Software AG.

Logitech
MOMO Force



NAJLEPSZA DO
SYMULATORÓW
RALLY:
KIEROWNICA
LOGITECH MOMO FORCE

Coś Nowego



trów wyglądających jakby urwali się z komisku o Batmanie (w ogóle cała historia ma być znacznie bardziej wiarygodna). Po drugie - nieistniejących w rzeczywistości broni (jak przerosniętej mikrofalówki - mikrowawe pulse gun) - teraz cała broń pochodzi wprost z Jane's Guide to Weapons. Po trzecie - wolnej ręki, gdy strzelamy z pojedynczego pistoletu - możliwe jest bowiem chwycenie w jedną rękę np. silver eagle'a, a w drugą zaś - in-gramę (hm,

Jeśli brzmi to zawiłe, to może wytłumaczyć tak: to będzie coś na kształt X-files, gdzie każdy odcinek jest zamkniętą całością - ale jednocześnie jest częścią opowieści o walce naszych agentów o ujawnienie Ukrytej Prawdy i zdemaskowanie spiskowców. Teraz rozumiecie?

Jednak nie jest do końca jasne, na jakiej zasadzie będą tworzone poszczególne epizody. Wyczytałem gdzieś, że może być tak, iż po nabyciu NG, kolejne z nich będzie można (w dowolnej kolejności!) nabyć w Internecie i wzbogacać nimi wyjściową fabułę gry. Hm... trochę to, jak dla mnie, zbyt zakrecone... ale kto wie, kto wie. Niemal na pewno będzie można bez problemu edytować występujące w grze postacie czy dodawać im np. nowe bronie i elementy wyposażenia - choć te naturalnie (jak rozumiem) będzie tworzył tylko Eidos (ciekawe tylko, czy trzeba będzie za to płacić, czy też będzie darmowe).

Znacznie pogłębio fabułę. Już nie będzie skoków dla skoków i efektownych piruecików z pistoletami. Lara dorosła, błędnie się skończyła. Autorzy obiecują ciężką, mroczną atmosferę, rodem z "Egzorcysty" czy "Omenem". Grę zaadresowano raczej dla starszych niż dotąd odbiorców, fabuła pokaże za-

tem także te ciemniejsze zakamarki ludzkiej duszy i umysłów. I choć będzie to nadal gra akcji, to nie licząc, że ograniczyć się do szukania wyłączników czy innych tego typu urządzeń. Tu trzeba będzie dedukować, łączyć pozornie niezależne wydarzenia i wyciągać wnioski ze zdobytych strzępów informacji.

Mroczność owa znajdzie też odzwierciedlenie w oprawie graficznej gry. Ta, po pierwsze, będzie robiona na zupełnie nowym engine'ie, który zapewni znacznie lepsze wrażenia wizualne i dużo doskonalszą interakcję z otoczeniem. Po drugie, co widać na screenach, grafika jest zdecydowanie bardziej "gotycka" i ponura. Widać też dbałość o szczegóły, czego za bardzo o serii TR nie dało się powiedzieć.

No a sama Lara? Ponoć ma w końcu grać nie tylko biustem i pupcią, ale i twarzą - tzn. autorzy skoncentrowali się także i na tym elemencie jej ciała. Teraz (ponoć) jej mimika będzie ważnym elementem w grze i nie ograniczy się tylko do szczyrzenia zębów w cut-scenach. Zresztą nie tylko mimika będzie ważna - postawa Lary będzie sygnalizować, czy nasza pani archeolog jest zmęczona, wystraszona, ranna, czy np. wściekła. Ba, jeśli Lara odruchowo zjeży się na czyjś widok, to można podejrzewać, że ten ktoś tylko udaje przyjaciela? Co wy na to? (Swoją drogą, nie można nie zauważyć, że nowa Lara jest znacznie staranniej zaprojektowana - niż do-

Ale wróćmy jeszcze na chwilę do fabuły. Właśnie udało mi się zdobyć coś, co wygląda na scenariusz pierwszego epizodu! Składa się on z czterech aktów. W pierwszym Lara pojawia się w Paryżu, by odwiedzić przyjaciół. I faktycznie, zaraz trafia na starego przyjaciela - kłopoty. (François Clapote? Johnny Trouble? :)). Ktoś dybie na jej życie, ale kto i dlaczego - nie wiadomo. Co nie zmienia faktu, że Lara musi się sporo napocić, by wynieść swą skórę w jednym kawałku. W drugim akcie Lara stara się odkryć, kim są ci, którzy chcą ją zabić i jakie mają motywacje. (Przy okazji zwiedzimy Luwr). I choć nadal ucieka, to jest to już odwrót taktyczny, w ramach którego ofiara i myśliwy często zamieniają się miejscami. Trzecia część będzie mniej "akcyjna" - zmuszać będzie do myślenia, ponieważ tutaj właśnie dowiemy się, czemuż to Lara ma kłopoty i komu je zawdzięcza. Część finałowa to ukłon w stronę starych fanów TR i filmu z Angeliną - Lara w kaskaderski sposób pokona wszelkie pułapki i da bobu temu, kto zorganizował zamach na jej życie - w huku broni, blasku flar, błyskach eksplozji, grzmocie lawin i t.d. itp. Ale - jak już sami wiecie - to nie będzie koniec. A jeśli już, to tylko koniec początku. Przed nami długa droga do domu...

A to, co najważniejsze, zachowałem na finał. Oprócz Lary w NG pojawi się niejaki Curtiss. Facet, żeby nie było wątpliwości, Curtiss nie tylko zaistnieje w grze, ale nawet (uwaga!) od czasu do czasu będziemy mogli sobie nim sterować. Ba - to nie



ład, a jej ciało składa się z dużo większej liczby polygonów [bo aż 5000!], co wyraźnie wyszło jej na dobre. Tradycyjnie też LC ma dysponować dodatkowymi możliwościami - ale wybaczyć. Słyszałem tak wiele wersji, że po prostu nie ma szans, bym wśród nich wyluskał te prawdziwe. Zdradzę tylko, że NG troszeczkę nawiązuje do... RPG, tzn. Lara w miarę upływu czasu może zyskiwać doświadczenie w posługiwaniu się różnymi przedmiotami, a i jej parametry mogą być modyfikowane naszymi działaniami (dotąd było to możliwe tylko w przypadku paska energii :)). I już nie będzie tak, że po 20 metrowym skoku w dół trzeba tylko znaleźć/uzyc apteczkę, by wszystko błyskawicznie wróciło do normy. Nasza superwoman umarła, żyje człowiek!

koniec. Jeśli gracze (i graczk!) zaakceptują go, to EIDOS, z czym się nie kryje, planuje wprowadzenie całkiem nowej gry z Curtissem w roli głównej.

Naprawdę jestem ciekaw, jaki będzie odbiór Nowej Lary przez graczy. Z jednej strony, gra jest skazana na sukces. Lara - to Lara. Pewniak. Z drugiej jednak strony - czy taka dość radykalna kuracja wyjdzie naszej idole na dobre? W sumie mam nadzieję, że tak. Choćby z tej prostej przyczyny, że ze względów ideologicznych chciałbym, aby tradycja "w każdym styczniowym CDA na okładce jest Lara" trwała nadal. Long live, Lara!!!

Tomb Raider Next Generation

Producent: Eidos

Nowa Lara, nowa gra?

JUŻ W SPRZEDAŻY!



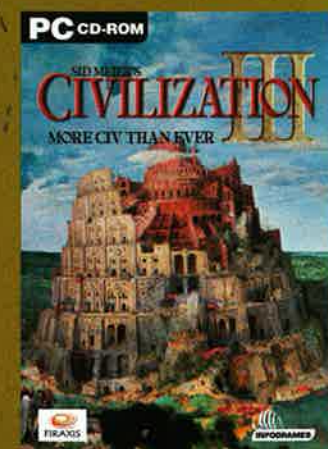
CZY W TWOIM ŚWIECIE ATAK JEST NAJLEPSZĄ FORMĄ OBRONY?

W Civilization 3 wojna to tylko jeden z wielu elementów polityki zagranicznej. Dzięki umiejętnym negocjacjom, zakulisowym działaniom i zawartym koalicjom możesz osiągnąć znacznie więcej niż za pomocą brutalnej siły. Jednak jeśli dyplomacja nie skutkuje wyślij swoją armię i zrównaj przeciwników z ziemią!

Przygotuj się! Najnowsza odsłona kultowej gry strategicznej nadchodzi



SID MEIER'S CIVILIZATION III



www.civ3.com

OPRACZKA WYKONANA
ZAŁOŻYŁ JUŻ 1025
(0-22) 519 69 69
www.witabazaj.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Sid Meier's Civilization" jest zastrzeżonym znakiem handlowym, Infogrames oraz logo Infogrames są znakami zastrzeżonymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem należącym do Firaxis Games, Inc.

Coś Nowego

niezbyt to wiarygodne, ale co tam - byłoby było zabawne... Po czwarte - kompletnej nieprzydatności "głośnościomieru" (było coś takiego...) - teraz faktycznie opcja skradania się nabierze znaczenia. Po piąte wreszcie - beznadziejnie głupiego zachowania się przeciwników - Al w SoF2 ma być czymś, czego nigdy dotąd nie było!

Data premiery Double Helix - połowa lutego 2002. Więcej informacji - jak tylko się pojawią.

Tannhauser Gate - już jest!
Na 3 grudnia wrocławski developer - Tannhauser Gate, zapowiedział premierę pierwszego zrealizowanego w Polsce MMORPG-a (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) o tytule "Mimesis Online". Więcej można się dowiedzieć na stronie www.mimesisonline.com. Ta niezwykle ciekawie zapowiadająca się gra 3D osadzona jest w realiach post-apokaliptycznej science fiction (gratka dla fanów serii Fallout). Jest to niewątpliwie interesująca alternatywa dla licznych gier sieciowych typu fantasy. Kolejną zaletą Mimesis jest to, że gra oferowana jest ZA DARMO (free download), a gracze opłacają jedynie abonament, który wynosi poniżej \$10/mies. Od siebie dodam jedynie - górną nasili! Woohoo!!!

Colin McRae Rally 3.0
Już na pewno - Colin McRae z Nicky'm Gristem zagościł po raz trzeci, ponownie za sprawą Codemasters, na monitorach naszych peceków! CMR Rally 3.0 jednak ma być, zdaniem

Praetorians

CormaC

Pamiętacie Commandosów? Głupie pytanie. Gra narobiła tyle hałasu, że nawet głuchy by o niej słyszał. Hiszpanie z Pyro Studios postanowili pójść za ciosem i równolegle z kontynuacją tamtego wielkiego hitu rozwinęli nowy projekt, osadzony jednak w zupełnie odmiennych czasach i realiach.

Stawiam zgrzewkę zimnego piwa, że niejeden domorośły strateg lekce historii, poświęcone dziejom starożytnym, pochłaniał z półotwartymi ustami. Żadna późniejsza epoka nie wydała chyba plejady wodzów tak wybitnych jak właśnie antyk - zdolnej do wytrzymania wyścigu z Aleksandrem Macedońskim, Hannibalem czy Cezarem.

Po takim wstępie, a i tytuł mówi sam za siebie, nietrud-

no jest się domyślić, w jakiej epoce ockniemy się, wkładając do napędu kompakt z Praetorians. Otóż pretorianie byli do 312 roku elitarną gwardią przyboczną kolejnych cesarzy rzymskich, których - jak pamiętamy - było na pęczki, tuziny i mendlę. Zresztą pretorianie mieli w tym swój udział, jako że nie byli jedynie siłą wojskową - odgrywali także ważną rolę polityczną, między innymi mieli wpływ na osadzanie (i odsadzanie) cesarzy.

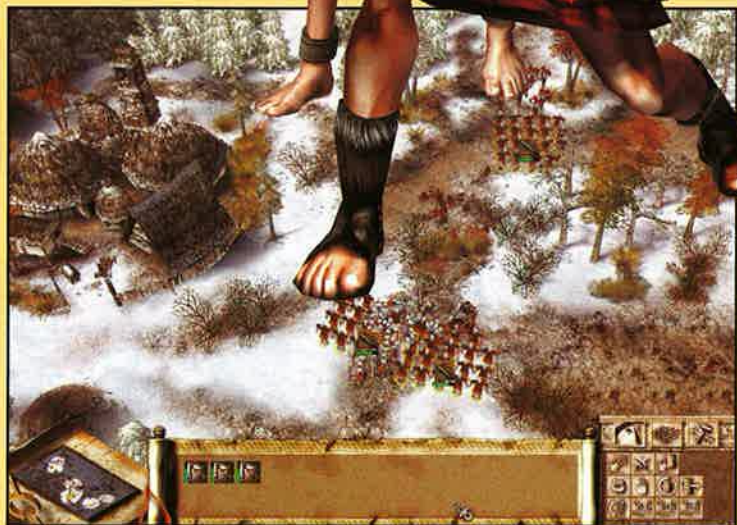
Podstawy historyczne (w tym przypadku kampanię Juliusza Cezara) autorzy potraktowali jednak jako swoisty stelaż - akcja opiera się na prawdziwych zdarzeniach, ale zaadaptowanych tak, by

powstała gra jak najbardziej atrakcyjna i różnorodna. Dzięki temu niepostrzeżenie doszliśmy do sedna sprawy. Poprzez pustynny pył Egiptu i pola Galii dotrzemy do samego serca Imperium. Cel? Oczywiście cesarskie wieńce. Droga do upragnionego tronu nie będzie jednak prosta, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę czekającą na samym końcu gwardię pretoriańską - najpotężniejsze oddziały w całym Imperium, gotowe bronić obecnego cesarza za cenę każdej kropli krwi. W sumie na gracza czekać będzie 15 misji (a może bardziej na miejscu byłoby słowo "bitew") oraz kilka map zaprojektowanych z myślą o zabawie stadnej po sieci (maksymalnie osiem osób). Jak na razie twórcy odcinają się od pomysłu udostępnienia edytora etapów.

Praetorians będzie całkowicie trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego (RTS), stawiającą na bogactwo jednostek, których odpowiednie łączenie i wykorzystywanie ich zalet (w przypadku naszych oddziałów) oraz wad (u żołnierzy nieprzyjaciół) będzie kluczem do końcowego sukcesu.

Z gry "odsączono" praktycznie całe zarządzanie surowcami, budowanie i tym podobne kwestie. Na początku każdej bitwy gracz dysponuje pewną z góry narzuconą liczbą jednostek różnego typu, którą będzie można zmieniać jedynie w niewielkich granicach - przez rekrutację w posiadanych wioskach. Jak widać, rozgrywka będzie praktycznie li tylko taktyczna - widzisz, jaką masz ar-

GATUNEK: RTS



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Jesteś z nami czy z trollami?



My skrzaty naprawdę istniejemy! Mieszkamy pod ziemią, ale czasami wylazimy na powierzchnię. Bardzo lubimy piwo, bezalkoholowe ;), jak również smażone chomiki na zakąskę. Ponadto uwielbiamy chodzić do pubu, czasem bawimy się w dyskotekę. Mamy szerokie zainteresowania. Przykładowo, interesujemy się pięknymi, różnymi skrzakami o dużych niebieskich oczach. Tak naprawdę lubimy wszystko oprócz trolli, bo trudno jest polubić kogoś kto przepada za hotdogiem z Wigglesem w środku...

Poznaj Wiggles - najmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Opiekuj się społecznością zabawnych skrzatów i zapewnij jej warunki do rozwoju. Baw się organizując swoim podopiecznym czas wolny od pracy. Wymyślaj nowe technologie i podziwiaj jak wraz z ich rozwojem zmienia się otoczenie. Nie zapomnij jednak o najważniejszym zadaniu: musisz pojmać złego Fenrisa kryjącego się gdzieś pod ziemią...



2CD



Wiggles to złożone stosunki rodzinne...



...bohaterskie potyczki z okrutnymi bestiami...



...i nieustanne poszukiwanie sensu życia!



innonics

SPRZEDAŻ WYSTĘPOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualna.pl

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Gra Wiggles jest polecana przez:
WIRTUALNA POLKA
www.gry.wp.pl

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieleentwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.

Coś Nowego

twórców, zupełnie inne - w istocie bardziej podobny do innego zapowiedzianego już oficjalnie tytułu Codemasters - TOCA Race Driver: większy nacisk położono w nim na kierowcę i team niż samochód i



trasy, co zdaniem szefa projektu - Ricka Natha, ma pomóc graczom "wejść" w rolę McRae. Oóż, nie jesteśmy wyprawdzie pewni, czy podoba nam się ten pomysł, wypada jednak przyjąć, że odpowiedzialny za CMR 3.0 ponad 40-osobowy team wie, co robi. Wiemy jednak na pewno, że napoczą się, by przebić pod względem dostarczonej radości z gry niedawno wydane Rally Trophy...

Colin McRae Rally 3.0 planowany na PC i PS2 (prawdopodobnie

mię, widzisz, jaką siłą dysponuje przeciwnik i... to wszystko, co masz. Nie będzie ograniczenia w polu widzenia, gracz dostanie wszystkie informacje potrzebne do analizy sytuacji i opracowania planu bez późniejszych niespodzianek w rodzaju: podchodzimy do krawędzi, odsłania się mapa, a tam kilkuset niewidocznych wcześniej jeźdźców. Wyjątkiem od tej koncepcji będą tylko i wyłącznie misje nocne, gdzie zobaczymy typową dla takich gier mgłę wojny (fog of war), która ogranicza pole widzenia.

W świetle tych informacji okazuje się, że sukces polegać będzie na prawdziwych umiejętnościach w dowodzeniu, a nie w zarzucaniu wroga coraz to nowymi zastępami piechurów produkowanych na masową skalę. Jedyną produkcją, o jakiej wspominają developerzy, dotyczyć będzie montowania machin oblężniczych. W sumie w grze znaleźć ma się wachlarz 18 różnych jednostek (piknierzy, piechota lekka i ciężka, łucznicy, kawaleria itp.) oraz 15 modeli maszynierii plus kilka smaczków w postaci łódek czy okrętów wojennych. Nie musimy chyba wspominać o tym, że jednostki galijskie, egipskie i rzymskie będą różnić się od siebie liczebnością, siłą, wyposażeniem i umiejętnościami. Galowie, dla przykładu, będą bardzo liczni, jednak słabiej opancerzeni.

ni i będą walczyli raczej niewyszukaną bronią, za to będą w stanie wznosić mroźną krew w żyłach okrzyki bojowe. Ważną rolę podczas obmyślania taktyki będzie szerokie spektrum formacji, w jakie będzie można ustawić wojska. Żółw na przykład (swoiste "pudełeczko" z tarcz) idzie powoli i formujący go żołnierze są nietykalni dla łuczników, ale zdolność manewru ma mizerną, zaś jeśli wrog dysponuje katapultami, to mama dola. Albo z kolei taka ciekawostka: lekka kawaleria będzie miała możliwość przemiany w piechurów - szybko podjeżdżamy pod mury fortecy, zsiadamy z koni i wdrapujemy się na blanki. (Swoją drogą, fantastycznie zrealizowano sceny szturmów na twierdze - z wdarciem się na mury po drabinach i zniechęceniem "drących się" za pomocą bodaj wrzącego oleju.)

Graficznie dzieło Hiszpanów z pewnością się absolutnie rewelacyjnie. Wszystko zapięte jest na ostatni guzik, najwyraźniej nie było dla grafików

priorytetów - równie piękne są egipskie piramidy czy fortyfikacje Galów co pojedyncze jednostki wymodelowane w pełnym trójwymiarze, wraz z bronią i zbroją, skałami czy drzewami. Bitwy będą zapierały dech w piersi również z innego powodu - silnik ciągnie aż 5000 jednostek walczących naraz!

Na szczęście nie trzeba będzie wydawać rozkazów każdemu z osobna, bowiem dyrygować będziemy oddziałami bez rozmienniania się na drobne. Mapy, jak zapowiadają twórcy, nie będą ogromne, jednak wystarczająco duże, by nie wywoływać klaustrofobii. Poza tym mają obfitować we wszelkiego rodzaju zabudowania, z których niektóre można będzie wykorzystać w celach taktycznych.

Z problemem optymalnego ukazania pola bitwy ludzie z Pyro Studios poradzi sobie... ograniczając liczbę kamer. Krok zdawałoby się kuriozalny, jednak całkiem sensowny, gdy wysłucha się tłumaczenia tego zabiegu projektantów. Ogromna liczba kamer - co paradoksalnie - zaciemnia obraz całej rozgrywki i wprowadza zamieszanie. W Pretorianach zapowiadane są tylko dwa rodzaje widoku - taktyczny i strategiczny (nie podano, jakie elementy je różnią - zapewne chodzi o zoom mapy), zapewniające pełną kontrolę na polu bitwy.



także na Xboxa) na drugą połowę roku dwutysięcznego i drugiego. Poniżej kilka fotek Focusa 2001, nowego, i jak twierdzą, drugoplanowego bohatera gry...

Gulczas w Rally Trophy

Kto użyczy głosu do Rally Trophy? Te pytanie zadawał sobie na pewno bardzo często. My też. W końcu firma CD Projekt poinformowała nas o swojej zaskakującej i bardzo osobliwej decyzji. Otóż w rolę pilota w grze Rally Trophy wcielił się nie kto inny jak sam Gulczas (Piotr Gulczyński), prowadzący program motoryzacyjny Automania. Jak wszyscy wiemy Gulczas to też były mieszkaniec domu Wielkiego Brata, pomimo wielu za-



Zaletą gry ma być również jej intuicyjność oraz elastyczność, które pozwolą rozkoszować się fabułą zarówno wytrawnym strategom, jak i tym, którzy przypinają sobie miecz (w tym przypadku gladius -) do boku tylko od święta. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jak twierdzą Hiszpanie, obsługa gry będzie prosta do nauczania się, jednak trudna do zgłębienia w stopniu mistrzowskim.

Z ferowaniem wyroków trzeba się raczej wstrzymać do czasu ukazania się grywalnej wersji, czyli co najmniej do wakacji przyszłego roku. Jednak wątpię, by twórcy Commandosów spaprali ten temat...

1 Praetorians

Producent: Eidos

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szukasz haka na

MONOPOLY
TYCOON
www.monopolytycoon.com



konkurencję?

Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzystojnicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Rozwój swojej firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tętniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

WERSJA ANGIELSKA
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH
WERSJA ANGIELSKA

SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

INFOGRAMES

Hasbro

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencji udziela Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red.

Coś Nowego

GATUNEK: RTS

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

CormaC

Choć trzeci wymiar wdarł się już na dobre do świata komputerowej rozrywki i panuje tendencja, by wszystko robić w 3D (czego szczytem był dla mnie remake Froggera), mimo to ostał się gatunek jakby na przekór postępowi i co więcej - trzyma się nieźle. Chodzi mi o RTS-y z widokiem izometrycznym, których eksplozję popularności wywołał jakiś już czas temu Starcraft. Gatunek święci ponoć szczególny triumf w Azji, zatem nie dziwi informacja, że Primitive Wars to dzieło Koreańczyków.

Ale gry osadzone w "mieszanym" uniwersum ery jurajskiej, "ożenionym" ze światem fantasy.

ma, by rozgrywka wieloosobowa była jak najbardziej atrakcyjna. W momencie gdy czytacie te słowa, najprawdopodobniej ruszył już oficjalny (na szczęście europejski, nie koreański) serwer Primitive Wars, który umożliwi prowadzenie nie tylko małych i niezobowiązujących partyjek, ale też całych turniejów.



jęć zgodził się na propozycję. A oto zdjęcie z nagrania.



Codename Charlie

Nasi słowiańscy pobratymcy i sąsiedzi dołączają do grupy twórców bezkompromisowych, czyt. najlepszych z możliwych first person shooterów. Codename Charlie, dzieło słowackiego Outsider Development, jest czymś faktycznie wyjątkowym - propozycją tego typu, traktującą jak CO o Wietnamie, a przy tym grywalną - jest jak na lekarstwo (hm, na myśl przychodzi mi jedynie Lost Patrol...). Dobrze samopoczucie, wynikające z szansy wzięcia udziału w historycznych bojach, niestety odrobinkę psuje fakt, że premierę Codename Charliego Outsider planuje dopiero na... drugi kwartał 2003. Pech. :(



I umieszczono na odseparowanej wyspie porzuconej gdzieś na środku oceanu. Na ciasnym skrawku jałowej ziemi koczowały cztery rasy: elfy, ludzie, dinozaury oraz demony. Konflikt wisiał nad nimi od zarania dziejów, miały miejsce zatargi; aż w końcu wybuchła regularna wojna o każdy metr kwadratowy wyspy. Gracz będzie mógł opowiedzieć się po dowolnej z czterech stron konfliktu, wybierając tę, której jednostki, wyposażenie i budowle najbardziej przypadną mu do gustu, a wszystko to dla każdej z nacji ma być niepowtarzalne. Różne mają być też modele sztucznej inteligencji, co sprawi, że przeciwko każdej z ras będzie się występowało w inny sposób. Wspólne jest dla nich to, że wnikliwie będą analizować poczynania gracza i - podobno - nie dadzą się dwa razy nabrać na ten sam trik.

Cztery wojska dają w sumie cztery kampanie, z których każda zawiera dwanaście misji rozgrywanych zarówno w świetle dnia, jak i przy blasku księżyca.

Jeśli tego wam mało, będzie można tworzyć własne scenariusze za pomocą dołączonego edytora. Możliwe jednak, że ważniejszy od gry solo będzie tryb multiplayerowy. Wizard Soft, firma specjalizująca się w grach online, dołożyła wszelkich sta-

zujących partyjek, ale też całych turniejów.

Dla tych, którzy nie mogą pozwolić sobie na grę internetową (ech... znam ten ból...), przewidziano również opcję zabawy w sieci lokalnej.

Pod względem graficznym gra stoi na całkiem przyzwoitym poziomie, choć nie pojmuję zapewnień twórców o "innowacyjnej grafice izometrycznej". Czyżby zapomnieli już, że istniało jeszcze coś oprócz trójwymiaru? Szczególnie dobre wrażenie zrobiły na mnie jednostki - duże, kolorowe i dobrze narysowane. A w ogóle to miłą odmianą było przyjrzenie się czemuś tradycyjnemu, bez nadmiaru efektów i wielokątów. Grafika dwuwymiarowa ma też pewną oczywistą zaletę - konfiguracja sprzętowa (tu: Pentium 550, minimalna: P266 MMX), która może być w tym przypadku wykorzystana, według twórców innych gier do niczego się już nie nadaje. :)

Pozycji tej możecie zacząć szukać w sklepach jeszcze przed Bożym Narodzeniem - po bardzo rozsądnej cenie i w całkowicie spolszczonej wersji.

Primitive Wars

Producent: Wizard Soft Ltd

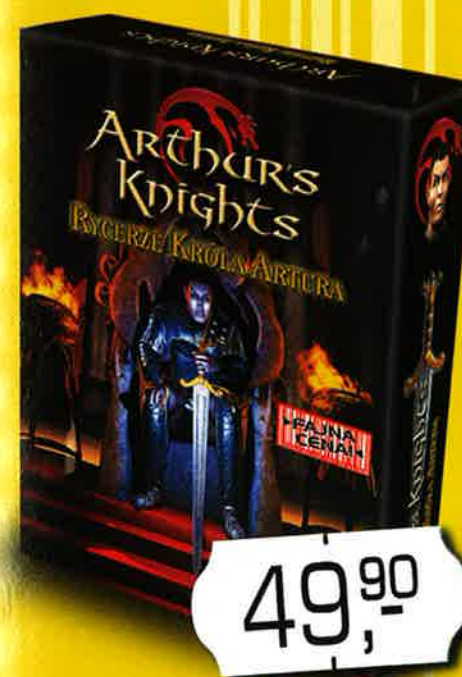
Wojny dinozaurów

100% GIER-50% CENY

FAJNA CENA!

TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA

W serii „Fajna cena” kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSŁĄDKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, loga i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

Worms Blast 3D

LeM informuje, że kolejna część serii Worms, której twórcami są członkowie Team 17 (m.in. twórcy Stunt GP), obecnie współpracujący z francuskim koncernem medialnym Ubi Soft, wydana w polskiej wersji językowej, a jej polska premiera jest przewidziana na początek przyszłego roku. Cena będzie zważowana, jak WORMS BLAST 3D, czyli w granicach 50 zł! Worms choć znane i popularne na całym świecie, w nowej wersji mogą wielu z fanów zaskoczyć. Oto po raz pierwszy zobaczymy sympatyczne robaki w 3d. Wprowadzono wiele nowych udogodnień i zerwano z trybem turowym rozgrywki. Teraz do dyspozycji gracze będą mieli w trybie singleplayer i multiplayer także duży wybór broni, tych znanych z poprzednich odsłon (rocket launcher, shotgun), jak i zupełnie nowych (see monster attack, meteor storm czy Torpedoes). W nowej grze spotkamy 8 znanych postaci ze świata Worms, razem z którymi będziemy przemierzać poziomy pełne zakreślonych zagadek i ukrytych zadań. Jak twierdzą autorzy gry, trzeba będzie wykazać się nieładą sprytem i strategicznym myśleniem, aby uchronić się przed niebezpieczeństwem, które może nadejść z każdej strony. To czego napewno nie zabraknie w WORMS BLAST 3D to przerysowany humor i szalona zabawa, które w połączeniu z intuicyjnym interfejsem i kreskówkową grafiką, będą stanowić wysmienitą zabawę, tak dla weteranów wormsowego świata, jak i dla nowych graczy.



AvP2 za stówę!

Najbardziej przerażająca gra FPP wszech czasów już wkrótce nawiedzi nas ponownie. Alien vs. Predator 2 (nasz beta-test znajdziesz na stronie 44), to kontynuacja hitu z 1999 roku, który już niebawem ukaże się nakładem wydawnictwa Play-It, w oryginalnej angielskiej wersji językowej. Nie dość dobrych wieści - gra wydana na 3 płytach, z bonusem w postaci pełnej wersji gry Pyl, sprzedawana będzie nie w cenie 129 złotych jak wcześniej mówiono, lecz zaledwie 99! Predatorzy, Xenomorphy, Marines - do sklepów!

Bestsellery w ofercie Play-Itu

Jak informuje Play-It! w sprzedaży winny być już złote wersje czterech znakomitych tytułów - Cezar III, Gabriel Knight: Krew Świętych, SWAT 3D (Elite Edition) i... Homeworld! Każdy z nich, prócz rewelacyjnej ceny - 50 zło-



GATUNEK: CRPG

Maciej "Thanatos" Mamiński

W historii komputerowych RPG jest kilka takich tytułów, o których powinien słyszeć każdy wielbiciel tego gatunku. Do tego ekskluzywnego grona z pewnością należy seria firmy Wizardry, którą do tej pory skomputeryzowano 7 razy. Ale nic to - producent gry, kanadyjska firma Sir-Tech, właśnie pracuje nad kolejną częścią oznaczoną numerkiem 8.

W najnowszej odsłonie zajdzie wiele zmian w stosunku do poprzednich części. Świat w Wizardry 8: Bane of the Servant ma być połączeniem science fiction i fantasy. Twórcy obiecują, że gra zostanie odpowiednio zbalansowana i te dwa zupełnie różne universa będą mogły współistnieć.

Bardzo ciekawie zapowiada się już rozpoczęcie rozgrywki. Otóż Sir-Tech wprowadził możliwość importu postaci z Wizardry 7 w wersji normalnej, jak i w Gold. Oczywiście proces ten spowoduje, że już na starcie wasza drużyna będzie miała więcej punktów doświadczenia, lepsze przedmioty i nowe umiejętności. Jakby tego było mało, gra dopasowuje się do przygód gracza z Wizardry 7 - dla mnie bomba, ale jako że W7 pokazała się w 1990 roku, nie sądzę, żeby zbyt dużo osób z tego skorzystało.

Fabula rozpoczyna się dokładnie tam, gdzie zakończyła się Wizardry 7: Crusaders of the Dark Servants. Tytułowy Dark Servant

posiadał potężny artefakt zwany Astral Dominance, a który zawiera tajemnicę życia. Wraz ze swoją drużyną zawędrowaliście do świata Dominus - miejsca narodzin Cosmic Lords, którzy to stworzyli cały wszechświat. Musicie powstrzymać Mrocznego Sługę przed zdobyciem przez niego dwóch kolejnych artefaktów, które w połączeniu z Astral Dominance, dałyby mu moc równą Cosmic Lordom.

W Wizardry 8 wprowadzono wiele zmian w grafice. Przede wszystkim będzie to pierwsza gra z serii, w której zostanie zastosowane pełne 3D i nowy system poruszania się. Do tej pory w grach ze znacznikiem Wizardry po naciśnięciu strzałki ekran przesunął się i postać przeskakiwała do z góry określonego miejsca. Tym razem twórcy dali wam pełną swobodę ruchów - możecie iść wszędzie, gdzie tylko chcecie. Oczywiście wszystkie spotkane w grze postacie, zarówno NPC, jak i wrogie bestie, są wykonane z poligonów. Automatyczna mapa to standard, zatem nie będę o niej nawet wspominał. :)



Przyszedł czas na bliższe spotkanie z magią. Zestaw zaklęć w Wizardry 8 prezentuje się po prostu wspaniale. Zaklęcia (ma ich być około 90) zostały poszegregowane na szkoły: ziemi, powietrza, ognia, wody, siły ducha i przewidywania. Dodatkowo - każdy czar może być rzucony na różnym poziomie mocy!!! Im silniejszy będzie czar, tym trudniejsze będzie jego rzucenie.

Do dyspozycji gracza zostało oddanych 11 ras i 15 klas, spośród których trzeba stworzyć 6-osobową drużynę. Ras jest wiele - od standardowych krasnoludów, elfów czy ludzi po egzotyczne mieszańki ludzi-smoków i ras koto- i psopodobnych. Klasy dostępne w grze są tak samo atrakcyjne, zaś z ciekawszych można wspomnieć o Gadgeteersze, który może konstruować różne przydatne wynalazki, a inne rozkładać na czynniki pierwsze. Można też wcielić się w postać Samuraja, Ninjy czy Walkirii. Szczególnie ciekawa jest ostatnia profesja, gdyż jako kobieta-wojownik będziecie w stanie wytrzymać ciosy, które uśmiercają inne postacie. Do twojej 6-osobowej ekipy w trakcie gry będzie się mogło przyłączyć maksymalnie 2 bohaterów niezależnych, którzy jednak dalej będą wy-

czynności (łączy to szybkość walki w czasie rzeczywistym z dokładnością trybu turowego).

Również pod względem ilości i różnicowania przeciwników Wizardry 8 nie ma się czego wstydzić. Autorzy obiecują ponad 300 potworów do zabicia, tak więc przyjdzie wam toczyć pojedynki z Fire Elementalami, strasznymi Death Lordami czy z obcą rasą Mook.

Wizardry 8 będzie RPG-iem, w którym znajdziecie masę questów, wiele potworów do zabicia i ogromny świat, który można zwiedzić wszędzie i wzdłuż. Wszystko to okraszone klimatyczną grafiką i muzyką. Dodatkowym plusem, który przyciągnie do tej gry tysiące (miliony :) osób jest fakt, że gra nie będzie aż tak hardcore'owa jak jej poprzedniczki, a mimo to zachowa wszystkie ich zalety. Pozostaje nam zatem cierpliwie czekać na premierę tego cuda :).

Premiera? Przed wiosną 2002.

WIZARDRY 8

Producent: Sir-Tech Canada



pełniać własne plany. Poza tym twórcy obiecują zaawansowany system osobowości postaci - podobno postacie będą komentować zaistniałe sytuacje, a nawet opowiadać kawały. Poszczególne postacie w grze mają być opisane za pomocą ponad 40 zdolności, które można oczywiście rozwijać w trakcie wędrówki.

Ciekawie została rozwiązana też walka. Otóż twórcy gry zastosowali system fazowy (nie mylić z trybem turowym!). W systemie tym kto się kiedy poruszy, zależy od kilku czynników, takich jak szybkość, inicjatywa czy rodzaj broni. Obecne są także punkty akcji, znane choćby z serii Fallout, które można wykorzystać na dowolną czynność. Dla miłośników szybszej walki została wprowadzona opcja kontynuowania wybranych



PRZYGODY PIPPI



ZIMA MUMINKÓW



Pszczółka Maja Wielka Burza



Seria Twoi Dobrzy Znajomi to gry komputerowe:

- specjalnie opracowane DLA NAJMŁODSZYCH
- oparte na najbardziej popularnych książkach i serialach
- z elementami edukacyjnymi
- nie zawierające scen przemocy



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĘPUNA
ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.wirtuálny.com

WSOY
PCN
Tivola
PREMIUM

Wszystkie znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

Serious Sam: The Second Encounter

GATUNEK: FPP

■ Ghost

Sam był bardzo ciekawy, ale dla niektórych zbyt krótki. Teraz szykuje się jego kontynuacja, ale czy megasequel chorwackich chłopców będzie w stanie skopać księciu (Duke Nukem) d..., eee, tylną część ciała?

dy ostatnio widzieliśmy Sama, ten potwór konywał legiony wrednych bestii w Egipcie, niszczył gigantycznego przeciwnika (behemota Warlocka) i odlatywał w nieznane na olbrzymim statku kosmicznym. Jak można było oczekiwać, epizod ten pozostawił w nas uczucie niedosytu (i z wielkimi bąblami na palcach wskazujących). Na szczęście twórcy nie trzymali nas długo w napięciu i szybko zmagistrowali sequel.

Serious Sam: The Second Encounter, mimo że oparty na tej samej fabule, będzie niepodobny do poprzednika. Tam operowaliśmy tylko w lokalizacjach stylizowanych na kulturę egipską, zaś tym razem znajdziemy się w trzech różnych środowiskach. KraINY, w jakich tym razem przyjdzie walczyć naszemu bohaterowi, to starożytna Ameryka Południowa, Babilon i Europa z czasów średniowiecza.



• Warrior Kings w marcu

Niestety Microids potwierdziło dochodzące nas wcześniej pogłoski, jakoby ich real-time strategy w rodzaju Dark Omen, czyli tworzone przez łódzki Black Cactus, Warrior Kings pojawi się najwcześniej dopiero w marcu. Mamy jednak również dobre wieści - np. wiemy na pewno, że polskim wydawcą Warrior Kings będzie CD Projekt, co oznacza najmniej poprawne spolszczenie i cenę poniżej stu złotych polskich (woohoo!). Ponadto najprawdopodobniej już w numerze 01/02 CDA, czyli... następnym po tym, który aktualnie trzymasz w ręku, pojawi się obszerny beta test gry!

• Wiggles - Polska góra!

Tym razem uda się nam pobić Zachód! Wszystko za sprawą fantastycznej strategii Wiggles. Nie dość że polska wersja językowa ukaże się tydzień przed angielską, to będzie wydana w bardziej atrakcyjnym niż na Zachodzie pakiecie! Po pierwsze w pudełku znajduje się bonusowy CD ze ścieżką dźwiękową oraz mnóstwem bajerów do gry (tapety, ikonki, skiny do WinAmpa). Po raz pierwszy w Polsce przy produkcji pudełka zastosowano folię holograficzną, sprawiającą, że wygląda ono naprawdę kosmicznie! Wiggles w polskiej wersji językowej kosztować ma 99,90 PLN!



Silnik Serious Sama wykazał się wspaniałymi rezultatami nawet tam, gdzie nasz bohater musiał zachowywać się jak wredne bydle, niszcząc setki potworów. Jakże zatem ulepszenia mogą na nas czekać w kolejnej części "rozwalacza" obcych? Dodano wsparcie dla sterowników DirectX 8, poprawiono animację szkieletową i dodano całą masę potężnych narzędzi.

A jak będzie wyglądała rozgrywka? Otóż podstawowy tryb gry będzie taki sam jak w pierwszej części i głównie będzie bazował na szybkim działaniu. Niemniej jednak pojawiają się w grze zagadki i układanki wzorowane

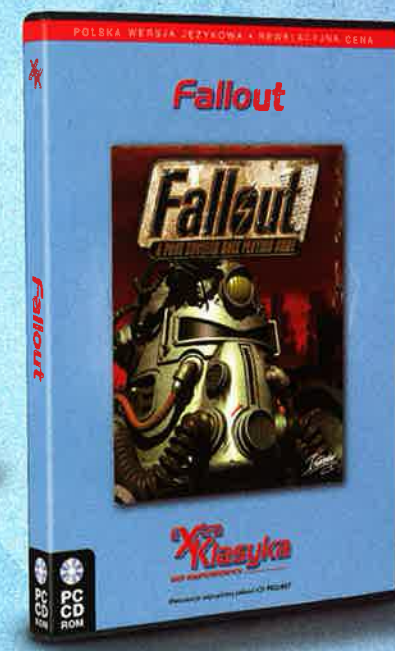
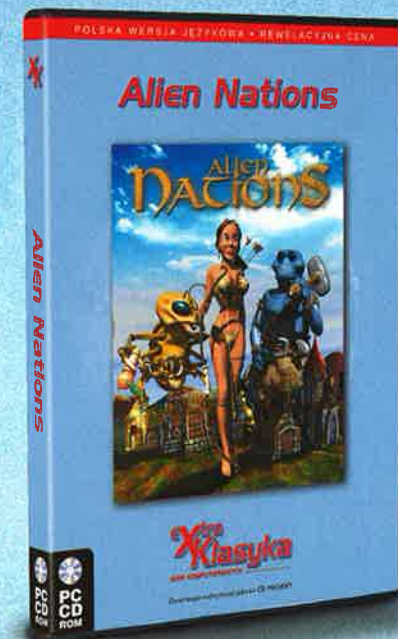
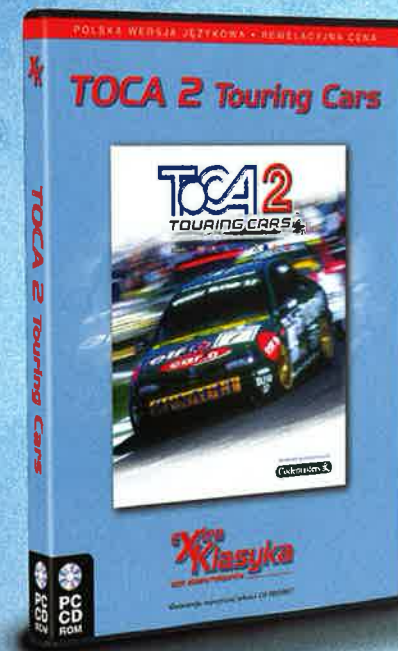
na Indianie Jones. Czyli znowu giwery i znowu rzeźnia. Na screenach wiadać jednak, że tym razem w naszym arsenale, oprócz znanej broni, spotkamy też naprawdę DUŻE lufy (a kto pamięta tę armatę z pierwszej części, to wie, co mamy na myśli, pisząc DUŻE) oraz snajperkę. Jak na razie jeszcze trudno coś o tej grze konkretniej powiedzieć, ale screeny wyglądają obiecująco. A premiera już wkrótce...

① Serious Sam: The Second Encounter

■ Producent: Croteam

Sam powraca! Serio(a)!

Największe hity za jedyne 19,90 !!!



Extra
Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

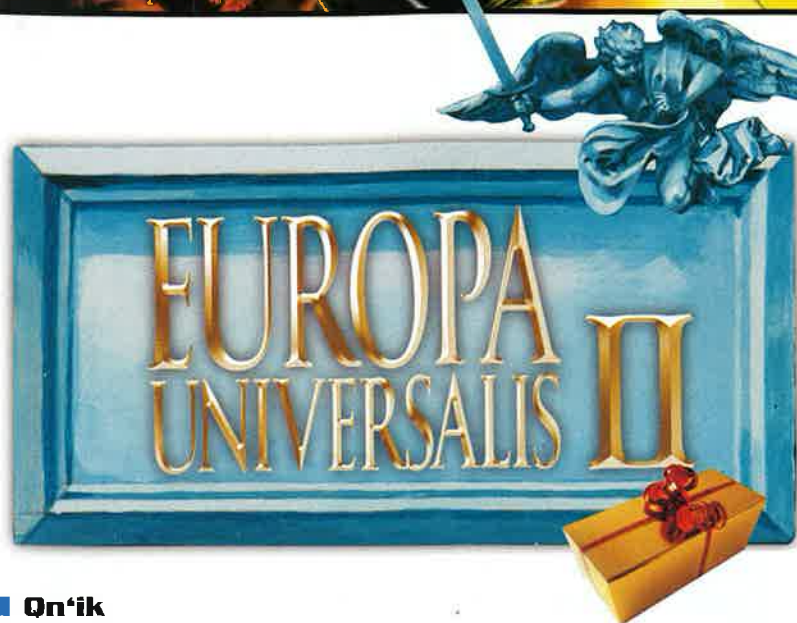
W sprzedaży od 12 grudnia!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



GATUNEK: SIM/EKONOMIA



Qn'ik

Europa Universalis była grą, o której większość nie słyszała, a nieliczni ją wielbili. Nie da się ukryć, że fanów gier strategiczno-ekonomicznych zbyt wielu nie ma; fakt ten jednak nie przeszkadza tworzyć doskonałych gier tego gatunku - od maniaków dla maniaków.

Co prawda, ja w żadnym razie maniakiem nie jestem (a już gier ekonomicznych w szczególności - powiedzieć bym mógł, że wręcz ich nie lubię), nie przeszkodziło mi to jednak poprosić o betę Europa Universalis II - wszak należy sobie poszerzać horyzonty...

Pierwsze zetknięcie z betą było niestety negatywne - ale tak to już bywa, gdy w rękach nie ma się wersji finalnej, a niedokończoną (choć jak znam życie, to i tak spora część graczy będzie miała do czynienia z tą wersją - ach, te giełdy...) i pełną buraczków. Niestety przez to dane mi było zagłębić się w grę tak, jakbym chciał. Gdy już zobaczyłem logo producenta, moim oczom ukazało się średnio atrakcyjne menu - głównie ze względu na to, że moje głośniki nie wydawały z siebie żadnego dźwięku - to na pewno zostanie naprawione w wersji finalnej. Później jednak chciałem przeskoczyć do treningu - i znów zawód, pojawił się jakiś błąd. Po dwudziestokrotnym kliknięciu "zignoruj" wszystko wreszcie ruszyło - niestety nie tak, jakbym sobie tego do końca życzył, brak było części napisów, a że gra do najprostszych nie należy, musiałem zgłębiać pewne rzeczy sam. Czego czytelnikom nie życzę - myślę, że wszystkie te niedociągnięcia znikną bezpowrotnie w pełnej wersji, dość więc o nich. (Ale pamiętaj o tym, zanim kupisz betę od pirata.)

nie ulepszona i powiększona Europa Universalis. Poniekąd zresztą stało się tak na ŻYCZENIE graczy!

Kilka suchych faktów, z których część podaję na odpowiedzialność producentów (nie było mi dane wszystkiego zweryfikować w praktyce). Przede wszystkim na początku warto powiedzieć, kiedy dzieje się akcja gry. Otóż wszystko zaczyna się od późnego średniowiecza, a kończy na bataliach napoleońskich. Co ciekawe, w grze zastosowano nowatorski system pozwalający na umieszczenie w niej tysięcy (!!!) wydarzeń historycznych - niezwykle interesujące; wszak w rzeczywistości nawet w tym okresie nie wydarzyło się aż tyle - na całym świecie. A - jakkolwiek ogromna - Europa Universalis II pozwala nam na działanie w obszarze głównie Europy, co - zważywszy na tytuł - bardzo dziwić nie powinno.

A jaka jest właściwie rola gracza w tym wszystkim? Zajmuje się on wszystkim. Jest jednocześnie królem, prezydentem, dyplomatą, generałem - słowem - odwalą całą robotę. Przed grą należy się zastanowić, jaką drogą pokierujemy swoim państwem - czy będzie ona pokojowa, co może kosztować skarb państwa i nie być do końca skuteczne, czy też gracz będzie agresorem odpierającym każdego dyplomata z kwitkiem i kolonizującym, co tylko się da. A skoro wspominałem o dyplomacji - niezwykle ciekawie wygląda jej model. Wysyłając swojego plenipotentą do obcego i wrogiego kraju, mamy kilka możliwości - albo przekazać list (nie należy wtedy liczyć na wielką przyjaźń między narodami), albo podarek - o bardzo różnej wielkości. Ale uprzedzam, że jeśli ktoś uważa, że tak niewielkim kosztem załatwi sobie łatwego sprzymierzeńca, to niech zapomni o tej grze - w niej jak w życiu - niezwykle ciężko utrzymać się w pionie.

Z innych nowości w stosunku do pierwszej części wymienić należy - klasycznie - poprawione parametry sztucznej inteligencji (gra na wyższych niż Very easy poziomach trudności to czysta makabra - szczególnie dla niezaprawionego w ekonomii i taktyce rządzenia gracza). Tu nie mogę nie pochwalić producentów za dbałość o średnio uzdolnionych graczy - po wybraniu najniższego poziomu trudności nikt nie będzie miał większego problemu z wygrywaniem (choć na początku) walk - przewaga gracza jest tak duża, że nawet ja - nie znając jeszcze do końca interfejsu - całkiem nieźle sobie radziłem. Naturalnie jednak, gdy chciałem poprawić nieco wyniki Napoleona na Wschodzie (niekoniecznie organizując sobie armię, tak jak to zrobił Napoleon - z niedobitków z całego świata - jedynymi naprawdę doborowymi oddziałami w armii idącej na Rosję były te z Francji i Polski), spotkał mnie ciężki zawód - czyżbym nie był geniuszem militarnym?

Ja tu sobie "dygresuję", zbliżam się do końca strony, a nie napisałem jeszcze najważniejszego, czyli jak mi się grało w betę. Przede wszystkim: ciężko. Tak ze względu na małe



obycie z tym gatunkiem, jak i na kupę bugów w grze (nawet zainstalowanie patcha niewiele pomogło). Jednak jestem niemal pewien (patrząc na to, jak reagują na tę grę fani gatunku i tzw. "społeczność internetowa"), że po wgrzyzieniu się w nią i dokładnym poznaniu może stać się ona dla niejednego gracza grą, w którą można grać latami - stale podwyższając swoje kwalifikacje. Może, jak zdziwczej na starość, kiedyś również zostanę zapalonym strategiem? Bo te gry coś w sobie jednak mają...

Europa Universalis II

Producent: Paradox Entertainment

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



Jak przez mgłę pamiętasz huk wybuchu i ogień.
Coś brutalnie przerwało lot.
Teraz Twój statek, jest tylko wrakiem.
Kawałkiem kosmicznego złomu
spoczywającym na planecie...

W Wizardry 8 wcielasz się w jednego z członków załogi kosmicznego statku, który został zestrzelony nad tajemniczym światem Dominus.

Na szczęście nie cała załoga zginęła w trakcie katastrofy.

Musisz wraz z ocalałymi znaleźć wyjście z sytuacji. A nie jest to łatwe zadanie. Tylko poznanie tego świata i rządzących nim praw pomoże Ci wydostać się z opresji.

Ale pamiętaj: ten, kto spowodował katastrofę statku nadal żyje na Twe życie...

Wizardry 8 to gra role - playing (RPG) rozgrywana w świecie w którym mieszają się magia i technologia. Dzięki specjalnemu wprowadzeniu w akcję i świat wydarzeń teraz ta największa saga RPG jest dostępna zarówno dla fanów serii jak i graczy, którzy nie mieli okazji poznać Wizardry.

**CZAS ABYŚ ZAGŁĘBIŁ SIĘ W ŚWIAT
MAGII I TECHNOLOGII.**

**CZAS ABYŚ POZNAŁ ZNACZENIE SŁOWA
WIELKA PRZYGODA!**



SPRZEDAŻ WYKŁADOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wizardry.com.pl

Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SIRTECH

TENBIT.PL

SILENT HUNTER II

GATUNEK: SYMULATOR

■ Eld "RavenClaw"

Nie pamiętam dokładnie, ile miałem lat, gdy po raz pierwszy na kochanym Atari XE odpaliłem Silent Service. Pamiętam natomiast, z jaką pasją siedziałem nad tą gierką dniami i nocami oraz jak chłonałem książki traktujące o okrętach podwodnych. Często odbywało się to kosztem szkoły (oj, potrafiłem doskonale symulować przeróżne zapalenia płuc, grypę etc.), ale myślę, że warto było. Bakcyl manii podwodniackiej został poiknięty.

Cichy łowca

Jakiś czas później przesiadłem się na Atari ST, a wraz z nim nastały czasy Silent Service II. Kupno jednego z moich pierwszych blaszaków zbiegło się z wydaniem pierwszej części SH. Niech jednak nie zmyli was nazwa gry. Silent Hunter śmiało należy uznać za kontynuację Silent Service (aczkolwiek za SS odpowiadało Microprose, a za SH już SSI) i to chociażby z bardzo banalnego powodu. Akcja SH rozgrywała się w tym samym teatrze działań wojennych - na Pacyfiku. Działo się to bodajże w roku 1996, czyli - jak łatwo policzyć - zrobienie sequela zajęło panom z SSI aż pięć lat. Zanim jednak opiszę, jak grało mi się w beta wersję Silent Hunter II, warto, bym wspomniał o innej grze, która łączyła dzień (no może łączyła tydzień :)) opuścił stajnię SSI, a mianowicie Destroyer Command. Jest to symulacja niszczyciela i ma ona ścisły związek z SH II, ponieważ pozwala na wspólną grę w sieci graczom posiadającym zarówno SH II, jak i Destroyer Command. Innymi słowy - fani "żelazek" mogą powalczyć z kumplami, którzy palają miłośnicą do rzucania na dno morskich bomb głębinowych. Pomysł to wręcz rewelacyjny (i diabelski zarazem), choć chciałbym to zobaczyć w praktyce...



Zaczynamy od sprawdzenia uszkodzeń okrętu.



Przedział torpedowy. Tu ustawiamy i odpalamy torpedy.



Sonar włączony.

Amerykański krążownik w okularze peryskopu

Największym zaskoczeniem, choć może powinienem napisać - innowacją, w stosunku do pierwszej części SH jest zmiana barw klubowych. Tym razem walczymy po stronie niemieckiej Kriegsmarine, a terenem naszych łowów są akweny morskie przy wschodnim wybrzeżu USA. Morze Śródziemne i wody wokół Afryki Południowej. Jest to zatem powrót do początków blaszaków, gdyż - jak być może starsi gracze pamiętają - już kiedyś mogliśmy dowodzić U-bootem i tropić alianckie konwoje, a działało się to chociażby w kultowym Aces Of The Deep czy przeciętnym Das Boot.

W trybie gry dla pojedynczego łowcy mamy w zasadzie te same opcje co wieki temu, czyli pojedynczą misję i kampanię. W obu przypadkach można je skonfigurować pod dowolnym kątem, a zatem ustawić adekwatny do umiejętności stopień trudności oraz określić to, kiedy zaczniemy podwodne zmagania. Wszystko, co wiąże się z misjami i karierą, jest jak najbardziej zgodne z historią II wojny światowej, co należy przypisać w głównej mierze konsultantowi SSI w osobie Ericha Toppa, uczestnika zmagani w bitwie o Atlantyk i jednego z najlepszych podwodniaków Kriegsmarine. Szczeka mi opadła, gdy rozpoczynając karierę, okazało się, że pierwsza misja, jaka mnie czeka, to nic innego jak sławna operacja "Pekin". Nieobeznanym z historią

przypomnę, że dotyczyła trzech polskich niszczycieli, które tuż przed rozpoczęciem wojny przesłiznęły się do Anglii. Między nami mówiąc, miałem pewne obiekcje podczas ładowania torpedy w burcie "Błyskawicy" - che, che. Na wojnie jednak nie ma miejsca na sentymenty. Podobnie rzecz się ma z pozostałymi misjami, w wyniku czego otrzymujemy grę bardzo wiarygodną pod względem historycznym. Olbrzymi plus dla auto-



rów. Oprócz grania nie zabrakło w SH II edukacji. W menu głównym znajdujemy bowiem encyklopedię okrętów i statków oraz serię filmików przedstawiających wywiad z Erichem Toppem.

Peryskop w górę!

Kiedy po tak długim czasie wypatrywania SH II, czekając na załadowanie się gry miałem spore obawy - nie byłem pewny, czy aby na pewno SH II sprostą legendzie i moim wspomnieniom. Ileż to już przecież było przypadków, kiedy sequel gry, w którą zagrywałem się do nieprzytomności w latach młodości, okazywał się cieniem dawnego hitu. Moje obawy dotyczyły również moich umiejętności - nie byłem pewien, czy nadal pamiętam, jak prowadzić "żelazko" i czy poradzę sobie z - jak mniemałem - skomplikowanym sterowaniem. Po pięciu minutach te wątpliwości znikły całkowicie. SILENT HUNTER II wielki jest! A do tego fani Silent Service i pierwszej części Silent Huntera błyskawicznie odnajdą się w nowej sytuacji. Głównie za sprawą interfejsu, który jest praktycznie taki sam jak w poprzedniej części. Pod tymi samymi skrótami klawiszowymi odnajdziemy funkcje służące do sterowania okrętem. Jedynie pod F1 mamy help, a nie jak wcześniej centralę. Z kolei poziom trudności można dowolnie skonfigurować. Początkujący gracz ma możliwość wyłączenia limitu torped, paliwa, baterii, zanurzenia maksymalnego i tym podobnych bajerów, dzięki czemu gra ma wówczas niewiele wspólnego z symulacją, ale nawet laik będzie mógł się nacieszyć faktem storpedowania alianckiego okrętu.

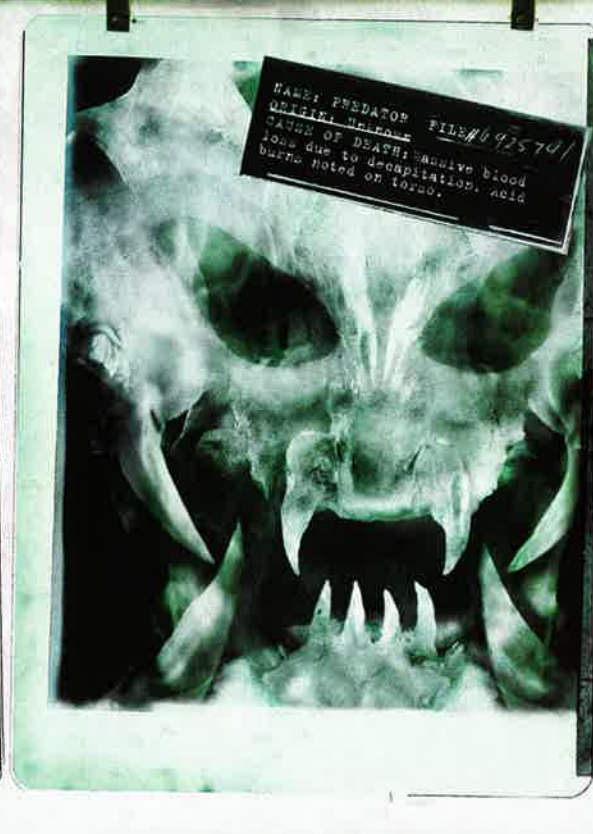
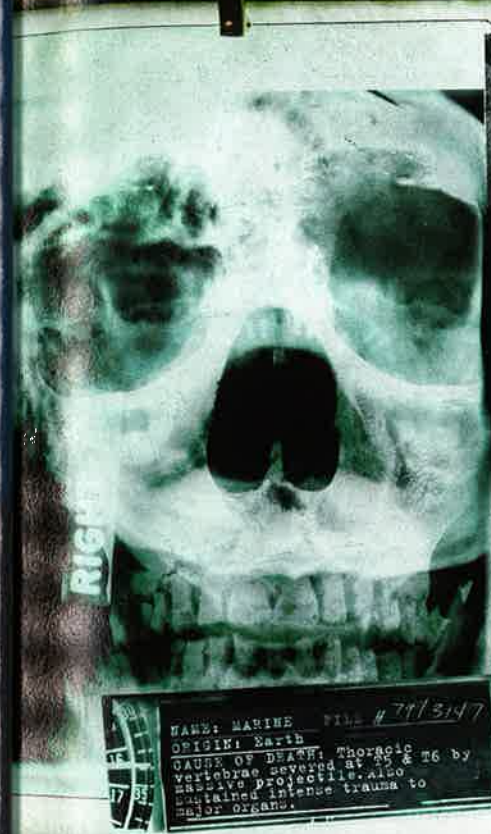
JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

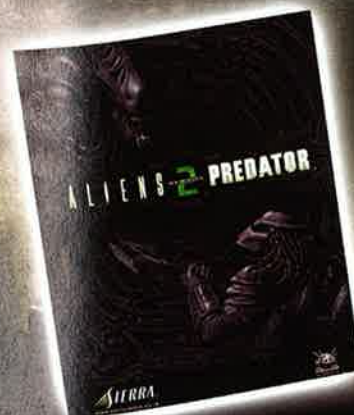
ALIENS VERSUS PREDATOR

Ewolucja strachu

99 zł
przystępna cena



Daj się pochłoniąć najbardziej przerażającej grze wszechczasów. Wciel się w jednego z trzech zajadłych wrogów: Obcego, Predatora lub Marine. Każdy z nich posiada nowy zestaw broni i umiejętności. Śledź akcję z trzech perspektyw. Przetrwa najtwardszy - tylko jeden gatunek może zwyciężyć. W środku znajdziesz coś ekstra - grę niespodziankę.



współwydane przez:

SIERRA

opracowane przez:

MONOLITH

strona rekomendowana:
<http://avp2.gry-online.pl>
GRY OnLine
www.gry-online.pl

sprzedawca:

MG

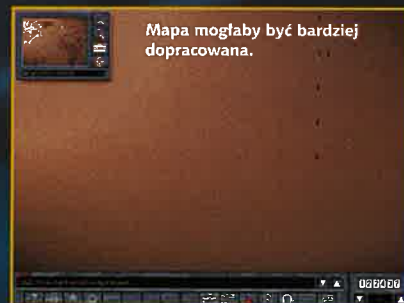
patronat:

TENBIT.PL

Torpeda w celu

Cieężko jest wytłumaczyć komuś, kto nie grał w Silent Hunter czy Silent Service, na czym polega fenomen tej gry. Wielu graczy zapewne dziwi się, co tak emocjonującego jest w siedzeniu przed monitorem i czekaniu, aż na celowniku pojawi się jakiś konwój. Sam przecież uważam wędka-ry za zboczenców bez sensu siedzących godzinami nad wodą - a to niemal to samo. Jednak nie sposób się oderwać od peryskopu, a widok tonącego w płomieniach okrętu wroga jest największą nagrodą za te godziny spędzone na planowaniu ataku i wśluchiowaniu się w monotonny odgłos sonaru. Wróćmy jednak do tematu, czyli czym tak naprawdę różni się Silent Hunter II od części pierwszej, bo chyba na tym powinienem się skoncentrować. Oczywiście nie bez znaczenia na rozgrywkę wpłynęła zmiana teatru działań. U-booty niemieckie wszak różnią się od amerykańskich "żelazek" typu np. Gato. Inna liczba wyrzutni torped, prędkość, inny kaliber dział czy też szybkość wynurzenia i zanurzenia powodują, że należy obracać zupełnie inną taktykę walki. Poza tym na taktykę wpływ ma również to, jak walczą alianckie okręty eskorty. Taktyka to jedna, a realizm druga dzieląca obie części Silent Huntera. Wcześniej grając w SH, wydawało mi się, że jest on duży, ale jak się okazuje, nic bardziej mylnego.

Tak naprawdę to na wysoki realizm mają decydujący wpływ niby drobniutki. Weźmy cho-



ciażby pod uwagę pracę peryskopu. W Silent Hunter II działa on wreszcie tak jak powinien, znaczy - nie jest wysuwany na zasadzie znanej z Silent Service czy SH "periscope up" i "periscope down". Teraz gracz steruje wysuwaniem peryskopu i może sam określić, czy ma on się wynurzyć tylko kilka milimetrów ponad powierzchnię wody, czy też ma się wysunąć na całą wysokość. Jest to bardzo ważne podczas ataku na konwój, gdyż zmniejsza/zwiększa szansę wykrycia przez eskortę. Bardziej wysunięty peryskop jest lepiej widoczny - proste, prawda? Peryskop, co jest nowością, można również poruszać pod kątem, aby np. obejrzeć to, co dzieje się ponad linią horyzontu i tym samym uniknąć np. bomb zrzuconych przez patrolujący ten skrawek morza samolot.

No właśnie, skoro mowa o samolotach, to jest ich zdecydowanie więcej i zachowują się agresywniej, niż to wcześniej bywało. W Silent Hunterze mimo wszystko samolot był tylko ozdobą na niebie, a w SH II na patrolie powietrzne łatwo się natknąć, idąc w wynurzeniu. W dodatku panowie lotnicy nie tracą czasu na zastanawianie się, czy "żelazko" poniżej to U-boot, czy też "swój" okręt - od razu zrzucają bomby. Silnym punktem

realizmu jest również manewr wynurzenia i zanurzenia okrętu. Trwa to niemiłosiernie długo, lecz gdy się zastanowimy, ile tak naprawdę czasu trwało napełnienie balastów, zabezpieczenie diesla i przejście na akumulatory, wychodzi na to, iż trwało to kilka minut. W późniejszym etapie wojny dochodzą do tego jeszcze chrapy, co dodatkowo komplikuje manewr zanurzenia. Powyższe przykłady mają wam jedynie uzmysłowić, jak daleko posunięto realizm w Silent Hunter II, gdyż chyba nie ma sensu omawiać tego, jak steruje się okrętem podwodnym, jak wygląda planowanie ataku i wreszcie sam atak (wierzę mi, że ustawianie tych wszystkich parametrów torped i wyrzutni jest skomplikowane tylko na początku). Instrukcja wszak liczy ponad 200 stron! Ze swej strony mogę jedynie zapewnić, że każdy element gry został według mnie przygotowany pod względem realizmu bardzo dobrze.

Tonący krążownik i niemiecko-angielskie komendy

Rozpoczynając grę byłem nieco zaskoczony tym, że w opcjach graficznych mogę jedynie ustawić rozdzielczość do 800 x 600 w 16 bitach. Toż to niemal herezja w dzisiejszych czasach! Szybko jednak zweryfikowałem swoją opinię na temat grafiki SH II. Jakoś nie bardzo przeszkadza niska rozdzielczość i mała liczba kolorów. Menu są bardzo przystępne do gustu, zwłaszcza wycinki ze starych plakatów Kriegsmarine (popatrzcie na tego kolesia w menu głównym - rządzi!). Również ich grafice podczas pobytu na okręcie nie można nic zarzucić. Wszelkie zegary, galki, pokrętki wyglądają bardzo przekonująco. Może jedynie mapa jest zbyt "surowa", za to widoki z mostka czy peryskopu -

ładne. Jeśli sobie tylko przypomnimy grafikę Silent Huntera, bo maniaci shooterów raczej z dezaprobatą pokręcą głowami. Mnie jednak sylwetki okrętów oraz płomienie czy dym, obejmujące trafione jednostki, jak najbardziej pasują. Poza tym w przypadku SH II sprawa ma się identycznie jak z Championship Managerem. Nie liczy się wygląd, lecz grywalność. A tej SH II nie brakuje. Kończąc temat oprawy graficznej, nie można zapomnieć o trójwymiarowym widoku spoza okrętu. Widzimy wówczas w bardzo efektywnym ujęciu nasze "żelazko" z zewnątrz wraz z wykonywanymi przez niego manewrami, spadającymi obok bombami głębinowymi etc.

Jeszcze za czasów Silent Service bardzo podobała mi się oprawa dźwiękowa, która sprawiała jeszcze większe wrażenie w pierwszej odsłonie Silent Huntera. Czy zatem w SH II dźwiękowcy mogli zawieść? Ma się rozumieć, że nie sprawili zawodu. Wszelkie odgłosy związane z działaniem okrętu, to jest np. szum silników, odgłos wyrzucania torpedy, opróżniania balastów, są idealne. Ciut gorzej wypadły speechy z rąj tego, że są wypowiadane po angielsku z niemieckim akcentem. Kłopot w tym, że w niektórych kwestiach ten akcent słychać wyraźnie, a w innych nie. Muzykę towarzyszącą nam w menu mogą jedynie określić mianem: rewelacyjna - i to nie jest odosobnione zdanie. Muzyka to pomieszanie podniosłych marszów z okresu II wojny światowej, odgłosów sonaru czy asdika, a także nowoczesnych sampli. Istne arcydzieło!

Jolly Roger na maszcie peryskopu

Po pięciu długich latach Silent Hunter powrócił do portu, a na jego maszcie widnieje flaga z trupa czachą. Tak właśnie podwodniacy manifestowali swoje zwycięstwa podczas powrotu z udanego patrolu. SH II to kapitalna kontynuacja pierwowzoru i z pewnością autorzy mogą sobie przypisać sławetnego Jolly Rogera. Gra ma niesamowitą grywalność i sprawia, że krew krąży kilkakrotnie szybciej - co jest w dużej mierze zasługą wysokiego realizmu tej symulacji. Ci z was, którzy tak jak ja życie by oddali za pierwszą część oraz obie Silent Service, będą w pełni usatysfakcjonowani. Z niecierpliwością oczekuję dnia, gdy w redakcji pojawi się ostateczna wersja Silent Hunter II, bo niestety beta sporadycznie, ale jednak, wieszka się.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

FORGOTTEN REALMS

POOL OF RADIANCE

ruiny myth DRANNOR

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

"Witajcie w największym skarbcu wszystkich królestw... Ach, i powitajcie własną śmierć."

- WIELKI WYRM ATHANGLAS



strona rekomendowana:
http://radiance.gry-online.com.pl
GRY OnLine
www.gry-online.pl

współwydane przez:

Ubi Soft

opracowane przez:

STORMFRONT
STUDIOS

sprzedaż wysyłkowa:

MIG

patronat:

TENBIT.PL

©2001 Ubi Soft, Inc. All rights reserved. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks and POOL OF RADIANCE is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. a subsidiary of Hasbro, Inc. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

■ ELD "RavenClaw"

Niewiele jest gier, które mają u mnie po wszech czasy wystawiony ołtarzyk, przed którym na kolanach składam hołd i wyrazy uznania dla twórców. Jedną z takich produkcji jest na pewno Myth. Pierwsza część tego cyklu zrewolucjonizowała gatunek erteesów, przenosząc go w trzeci wymiar. Myth 2: Soulblighter umocnił na szczycie list przebojów pozycję programistów z Bungie, tak więc z niecierpliwością - i nie tylko ja oczekuję na premierę kolejnej części, choć w wyniku pewnych zawirowań handlowych (czytaj: przejmowanie mniejszych producentów gier przez tych większych) zmienił się team programistów.

Kiedy do redakcji zawiatała wersja beta Myth III: The Wolf Age, niemal doszło pomiędzy mną a Allorem do rękoczynu. W końcu srebrny krążek trafił w moje łapska, nastąpiła błyskawiczna instalacja i... Pierwsze minuty to radość i totalne szczęście. Dopiero po jakimś czasie zacząłem sobie zdawać sprawę, że gra chodzi topornie (widać, że kod nie jest jeszcze zoptymalizowany), często się zawiesza, tu i ówdzie brakuje tekstur, a także menu nie są do końca dopracowane. Widać, że jest to dość wczesna beta...

Myth III: The Wolf Age to w zasadzie prequel, a nie sequel dwóch poprzednich części. Przynajmniej jeśli chodzi o fabułę, bowiem akcję Myth III umieszczono tysiąc lat przed znanymi już wydarzeniami; głównym bohaterem jest niejaki



Connacht (imię na pewno powie coś obeznanym z Irlandią i jej bohaterami?). W trybie dla jednego gracza odnajdujemy 25 poziomów, czyli niemal tyle samo, ile w poprzednich częściach.



GATUNEK: RTS 3D

MYTH III

THE WOLF AGE

Prawdę mówiąc, rozczarowało mnie to, gdyż - jak dla mnie - trochę to za mało i gra się kończy zbyt szybko. Nie ratuje sytuacji nawet specyficzny klimat i opowiadki wyświetlane pomiędzy poziomami.

Zresztą zbliżona liczba leveli to nie jedyne podobieństwo do Soulblightera, ponieważ gracz obeznany z poprzednią częścią Myth często odczuwa de ja vu. Nie oznacza to jednak, że gra się źle. Tak nie jest - Myth to... Myth i wciąga z sobą tylko właściwą mocą. W zasadzie rozbudowaniu uległy głównie trzy elementy w grze. Po pierwsze, zwiększono liczbę jednostek - jest ich teraz ponad czterdzieści, i trzeba programistom oddać honor, ponieważ The Wolf Age jest dzięki temu ciekawszy i zapewnia taktykom większe pole do popisu; jest też bardziej dynamiczny. Tak jak w poprzednich częściach, każda jednostka dysponuje atakiem specjalnym, a czarodzieje czarami. Druga sprawa - autorzy postawili na totalną rzeźnię na polu walki. W poprzednich częściach też nie mogliśmy narzekać na brak krwi, lecz w The Wolf Age jest jej zwyczajnie więcej. Chwilami zastanawiałem się, skąd w takim Ghoulu tyle mięcha i krwi? Na szczęście, tak jak w Soulblighterze, jest opcja, za pomocą której można wyłączyć elementy gore w grze. Wreszcie trzecim, rozbudowanym i rzucającym się w oczy elementem rozgrywki są jednostki specjalne, czyli bohaterowie. W chwili obecnej niemal w pojedynkę mogą rozstrzygać o wyniku bitew.

Nowalijką w grze jest opcja Tribes, przeznaczona dla "pajęczarzy". Pozwala ona na dowolne wybieranie jednostek podczas bitwy, tzn. kiedy zachcemy, możemy zmienić prowadzone przez nas jednostki. Gramy, powiedzmy, łucznikami, by po chwili przeskoczyć na drugą stronę i powalczyć hordą Myrkridia. Nie oznacza to jednak, że miłośnicy rozgrywek sieciowych z obu poprzednich części Myth będą zawiedzeni. Autorzy zamieścili w The Wolf Age dobrze już znane tryby rozgrywki.

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy po odpaleniu The Wolf Age, to postęp, jaki poczynili graficy. Krajobrazy są bardziej zróżnicowane niż w Soulblighterze (choć za czasów Myth II jakoś nie narzekałem na ten element). W kolejnych misjach przedzieramy się przez kaniony i góry, wędrujemy przez podziemne labirynty, pustynie czy bagna. Nie zabrakło również obrony fortec przed atakami umarłych. Ponadto wręcz miażdżąco przedstawiają się elementy terenu, jak chociażby drzewa (poruszają się muskane nawet wiatrem), domy czy też woda. Do tego bardzo przekonujące efekty pogodowe, jak chociażby mgła na bagnach czy śnieg w zimie, sprawiają, że można dostać oczopląsu od nadmiaru piękna. Programiści poprawili również efekty użycia magii oraz ognia i wybuchy. Co ważne, granaty karłów niszczą teraz teren i przeszkody, tak więc często mogą być przydatne podczas bitwy. Niegorzej prezentują się postacie jednostek, ale mam wrażenie, iż nad ich wyglądem i animacją programiści powinni trochę jeszcze popracować, zanim The Wolf Age trafi do sklepów. Niestety nic nie potrafię napisać o muzyce, gdyż wersja dostarczona do redakcji, zwyczajnie - była pozbawiona choćby jednego dźwięku.

Jedno jest pewne - rozbudziłem w sobie ochotę, aby zagrać w pełną, skończoną wersję The Wolf Age. Czekam z niecierpliwością.

■ Myth III: The Wolf Age

■ Producent: God Games

JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

MYTH III

ERA WILKA

TM

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

99
przystępna cena

Przenieś się ponownie do tajemniczego świata fantasy, w czasy gdy Soulbrighter był dobrym człowiekiem, a losy rasy ludzkiej wisały na włosku i stanąć na czele wspaniałej armii, która powstrzymać musi nadciągający chaos.

W pudełku z grą znajdziesz dodatkowo CD z klimatyczną ścieżką dźwiękową oraz KOMPENDIUM MYTH, dzięki któremu poznasz ten wspaniały świat jeszcze lepiej.



JUŻ NIEBAWEM W SPRZEDAŻY

PLAY-IT.PL
www.play-it.pl

współwydane przez:



opracowane przez:



sprzedaż wysyłkowa:



patronat:



GRY OnLine
www.gry-online.pl

www.mg.pl
(023) 811 87 29



Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear - Black Thorn -

■ Pepin Krootki

"Jest rok 1999. Upłynęła już dekada od zakończenia zimnej wojny i po raz pierwszy od niemal pół wieku świat został uwolniony od widma nuklearnej apokalipsy. (...) W dwudziestym pierwszym wieku terroryzm stał się międzynarodowym przemysłem. Pieniądze i specjalistyczna wiedza swobodnie przepływają przez światowe sieci komputerowe, a każdy typ broni, jaki tylko można sobie wyobrazić, jest dostępny na czarnym rynku krajów trzeciego świata. Siłom bezpieczeństwa pojedynczych państw coraz trudniej zwalczać to zagrożenie i zapewnić bezpieczeństwo własnym obywatelom".

Laczne od małej zagadki: skąd pochodzi przytoczony we wstępie tekst? W chwili gdy piszę te słowa, podobne rzeczy możemy usłyszeć w prawie każdym dzienniku telewizyjnym czy prasowym. Zasadniczo nie zgadza się tylko rok, bo mamy przecież 2001. Skąd zatem pochodzi tak dokładny opis sytuacji na świecie u progu dwudziestego pierwszego wieku? Odpowiedź będzie dla niektórych zaskakująca: z intra do gry "Rainbow Six" wydanej pod patronatem znanego pisarza w 1998 roku. Tym autorem jest oczywiście Tom Clancy, którego nikomu nie trzeba chyba przedstawiać. Gdy trzy lata temu zakochałem się i popadłem w uzależnienie od R6, nie przypuszczałem nawet, że niektóre zawarte w grze wizje mogą okazać się prorocze. Ale na tym jeszcze nie koniec. Ci z was, którzy czytali "Dług Honorowy", wiedzą, że mistrz Clancy opisał w nim wydarzenia podobne (lecz zakrojone na nieco mniejszą skalę) do tych, które rozegrały się jedenastego

września na Manhattanie. W wersji literackiej pilot - samobójca uderzył w budynek Kapitolu wyposażonym w ładownię materiałów wybuchowych samolotem. Ponieważ uczynił to podczas ważnej uroczystości, udaje mu się zgładzić zarówno

GATUNEK: FPP



władze ustawodawcze, jak i wykonawcze USA (w WTC zginęła elita finansistów). Do niedawna coś podobnego było jedynie mało prawdopodobnym political fiction...

Czy powieściopisarz ma jakąś receptę na powstrzymanie fali terroryzmu? W intrze do R6 powiedziano jednoznacznie: "potrzebna jest organizacja dysponująca środkami i legitymacją do walki z terroryzmem, gdziekolwiek by się pojawił. Byłaby to organizacja składająca się z najlepszych ekspertów od walki z terroryzmem, pochodzących z wielu krajów. Ludzie ci wyposażeni byłiby w najnowocześniejsze, perfekcyjnie uzbrojenie i sprzęt. Grupa ta operowałaby w absolutnej tajemnicy - jej istnienie byłoby znane jedynie najwyższym przedstawicielom władz: atakowałaby szybko i cicho, ucinając głowę zmił, nim ta miałaby szansę zaatakować". Jak wiemy, w świecie gry taka organizacja już istnieje. Panie i panowie - oto mam zaszczyt zaprezentować beta wersję kolejnych przygód osławionego oddziału "Tęcza". Przygód, które nigdy jeszcze nie były tak wiarygodnie przedstawione...

"Czarna cień" nie jest sequelem znakomitego "Rogue Spear" (Red Storm zapewnia, że sequel "Rogue Spear" będzie miał zupełnie nowy engine) ani też dodatkiem do tej gry. Czymże zatem jest? Samodzielnym produktem, do którego uruchomienia nie potrzeba podstawowego "RS", lecz zarazem niczym nieodłączającym od pierwowzoru. W ogóle nie czułem,

że gram w jakąś nową grę (zwłaszcza że poprzednio pogrzebiłem "Urban Operations"). Spotkamy tu te same możliwości i ograniczenia, które towarzyszyły nam od samego początku serii Rainbow Six. Nadal więc możemy zabierać na

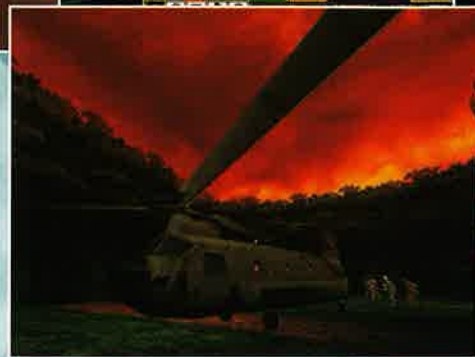


akcję jedynie ośmiu komandosów pogrupowanych w cztery sekcje. Jest to o tyle irytujące, że wróg dysponuje zwykle znaczną przewagą liczebną. Już w pierwszej części R6 zdarzały się momenty, w których przydałaby się dodatkowa sekcja. Oczywiście jest, że dowódca prawdziwej jednostki antyterrorystycznej nie jest ograniczony jakimś sztywnym limitem osób i grup sztumowych, jakie może wprowadzić do akcji. W grze zaś wystarczy, że posłużymy się dwoma niezależnymi snajperami, a zostają nam już tylko dwie grupy uderzeniowe, moim zdaniem - totalny bezsens.

Ponieważ faza planowania przeszła jedynie kosmetyczne poprawki, nie ma tu miejsca na jakieś nowe taktyczne wyzwania. Dla fana R6 to już rutyna. Nie mogłem przeboleć kwestii okien, które z nielicznymi wyjątkami są nadal nieprzeprzeczyste. Możemy zatem bez obaw urządzić defilady dookoła porwanego samolotu. Znajdujący się wewnątrz porywacze i tak nas nie zauważą, i nie zgładzą zakładników. W RS próbowano nawet jakoś zatuszować tę niedoróbkę i w misji odbijania samolotu musieliśmy się kryć za jadącą ciężarówką. Tutaj takich smaczków nie spotkałem. Jak wiadomo, kula snajpera przechodzi przez szybę okienną równie dobrze jak światło (choć trochę bardziej hałaśliwie). Dlaczego wciąż nie możemy tego wykorzystać? Przecież wiele akcji odbijania zakładników zakończyło się sukcesem, zanim jeszcze pierwszy komandos wtargnął do pomieszczenia, w którym znajdowali się przetrzymywani! Nie wspomnę nawet o tak oczywistej sprawie, jak posłużenie się otworami okiennymi w celu przedostania się do wnętrza budynku. Dziwne, że elitarna grupa antyterrorystyczna musi wchodzić do budynków niczym domokraczy. I tak dobrze, że nasi chłopcy nie muszą pukać! Nie sądzę, by engine graficzny (w którym raz po raz spotykamy oszklone powierzchnie) nakładał na twórców takie ograniczenia. Jest to ten sam silnik, który znamy już z Rogue Speara i szczerze powiedziawszy, nie dopatrzyłem się w nim jakichkolwiek znaczących zmian (nie jestem pewien, czy w RS komandosi też zostawiali na śniegu ślady?).



Wiele wysiłku włożono podobno w ulepszenie sztucznej inteligencji przeciwnika. Niestety w teście beta nie doświadczyłem tego. Nadal zdarzało się (szczególnie w trybie Lone Wolf), że po wejściu do pomieszczenia zastawałem tam terrorystę, który stał w kącie twarzą do ściany... (nie chciał napisać tysięcy razy na tablicy "będę już grzecznym terro-



rystą" czy co?). Autorzy obiecują, że w finalnej wersji przeciwnicy na nasz widok będą częściej się kryć, nie zdradzając własnej pozycji, i czekać, aż nadarzy się okazja oddania pewnego strzału, zaś znacznie rzadziej wróg będzie wybiegał prosto na spotkanie z naszymi kulami.

"Black Thorn" to dziesięć nowych misji ułożonych w kampanię dla pojedynczego gracza oraz sześć map przeznaczonych do rozgrywki w sieci. Dla jednych to mało, dla innych dużo. Niezależnie od tematu dość powiedzieć, że w tej grze jednej misji nie przechodzi się pomiędzy podwieczorkiem a kolacją (chyba że jest to poniedziałkowy podwieczorek i piątkowa kolacja)). Po grze, pod którą podpisał się Tom Clancy, oczekujemy znakomitego klimatu stworzonego dzięki dynamicznej, marszowej muzyce i znakomitej fabule. Nie było mi dane ocenić kunsztu muzyków, albowiem w opisywanej wersji nie zaprezentowali jeszcze rezultatów pracy. Fabuła natomiast... Nie trudno się domyślić, że ktoś wreszcie skonstatuje, iż nigdy swobodnie nie zaplanuje i nie przeprowadzi udanego zamachu, dopóki nie przeszkadza mu w tym będzie oddział Rainbow. Rozpocząć zatem trzeba od wyeliminowania głównej przeszkody i wciągnięcia "najlepszych z najlepszych" w zasadzkę. Służby temu zaplanowana kampania terrorystyczna, w której naśladowane są sławne akcje z przeszłości. Jak widać, nasi dzielni bohaterowie sami znaleźli się teraz na celowniku.

Ciekawie prezentuje się też nowy tryb rozgrywki wieloosobowej (Lone Wolf), gdzie jeden gracz, który ma dostęp do całego arsenału, walczy przeciwko wszystkim pozostałym - uzbrojonym jedynie w pistolety. Kiedy uda się im w końcu dorwać Samotnego Wilka, inny gracz wcieli się w jego rolę.

Uzbrojenie... Co z tego, że oddano nam do dyspozycji karabinek FAMAS G2, nowy karabin snajperski, parę pistoletów maszynowych czy RKM? Przecież arsenał z podstawowego R6 całkowicie wystarczał do pomyślnego wykonania powierzonych zadań. Mam uczucie, że nowe bronie dodano na siłę, by sztucznie podwyższyć atrakcyjność nowego produktu. Lecz niech mi nie mydli oczu nowymi flintami, bo i tak uważam, że w 80% misji i tak najlepiej sprawdza się MP5SD.

1 Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn

■ Producent: Red Storm Entertainment
■ Wydawca: Ubi Soft



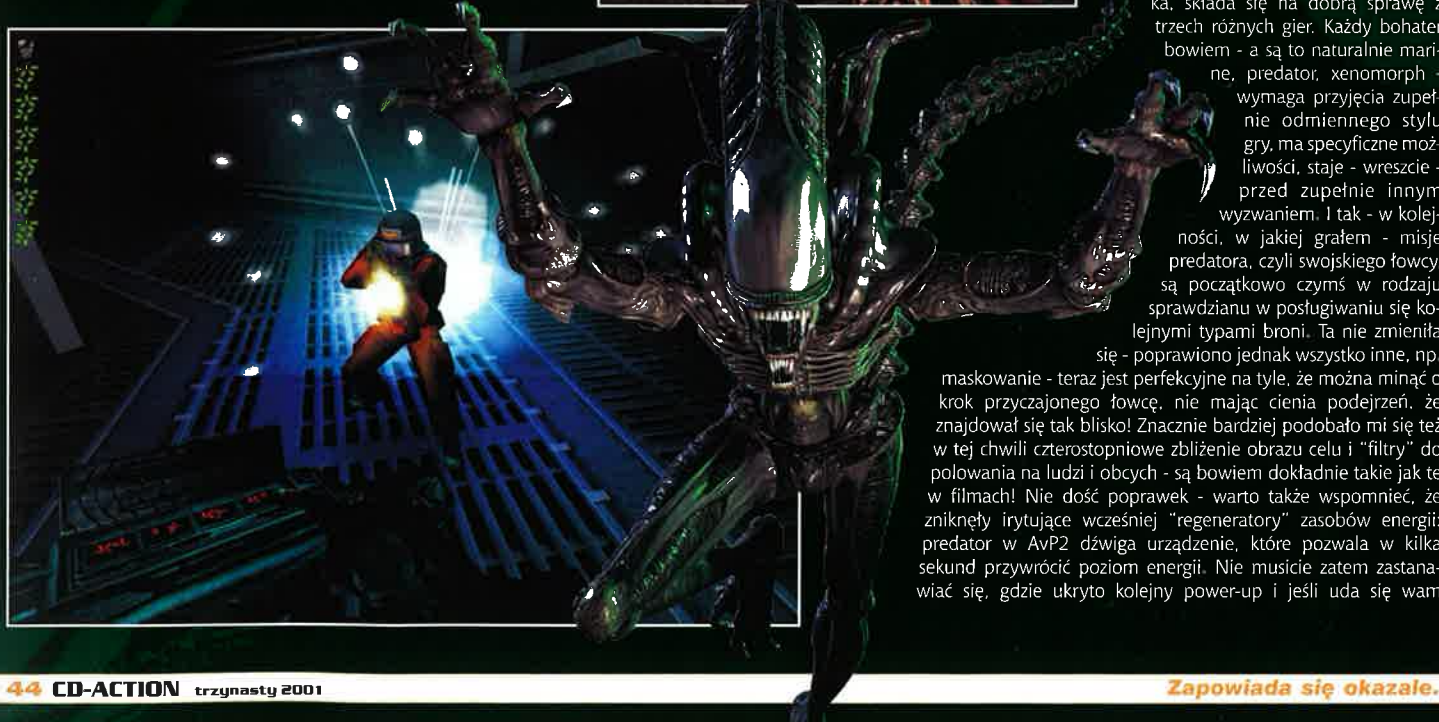
Gem.ini

W 1999 Rebellion, pracujący wówczas pod egidą Sierry/Fox stworzył tytuł skazany na sukces - Aliens vs Predator. Ten bazujący na motywach i dorobku popularnych filmów Foxa - serii Aliens (ze szczególnym uwzględnieniem "Ostatecznego Starcia") i Predator, first-person shooter sprzedał się w zaskakująco wysokiej liczbie kopii - ponad pół miliona sztuk! Zdobył też grono wiernych fanów, którzy po dziś dzień z uporem godnym lepszej sprawy twierdzą, że człowiek nie jest w stanie stworzyć nic lepszego...

GATUNEK: FPP

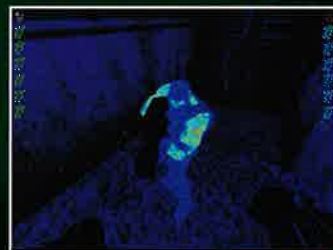
ALIENS VERSUS PREDATOR

A tymczasem nam AvP nie podobał się, a przynajmniej nie tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Widocznym tego śladem jest ocena wystawiona w maju 1999 - 7,5. Zbyt dużo bowiem, naszym zdaniem, było w nim rzeczy, które nie pasowały do wyobrażonego na podstawie wcześniejszych oględzin zwiastunów i screenshotów ideału. Co z tego bowiem, że pozwalał wcielić się w aż trzy postacie znane i podziwiane dotąd jedynie na ekranach TV, jeśli wizualnie był, cóż, przynajmniej nieimponujący, jego fabuła dawała się sprowadzić do pięciu słów: nie zginąć przed końcem etapu, a na domiar złego - nie najlepiej było także z grywalnością...? Tak, zdaje sobie sprawę, że miłośnicy xenomorphów zakładają w tej chwili sztuczne szczęki, a łowcy - 'wrist blades', zrobione z opasek na nadgarstki i dwóch noży kuchennych. Przypomnijcie sobie jednak, moi drodzy, i powiedzcie uczciwie - czy nie doskwierał wam brak opcji zapisania stanu gry w dowolnym momencie gry (pojawiała się w osobnym patchu; Fox wydał również "złotą" wersję AvP, w której naturalnie save już był), czy nie dotkliwie było jedno z założeń twórców, by obcy ciągle respawnowali, co sprowadzało grę w dalszych misjach marine i predatora do jak najszybszego bie-



gania w poszukiwaniu kolejnych kluczy/przełączników i odpowiadających im zamków/drzwi. Innymi słowy, czy nie było tak, że to, na co liczyliśmy, czyli nadająca filmom (zwłaszcza "Obcemu: Osmemu Pasażerowi Nostromo") status tytułów kultowych, atmosfera strachu została wdeptana w ziemię przez hordy respawnujących bez przerwy stworów?

Na szczęście to już historia, którą - zdaje się - niechętnie studiować będą nawet dotychczasowi miłośnicy AvP. Aliens vs Predator 2 bowiem, a ściślej nowi spece od Obcych i Predatorów - MonoLith - nie powielili tamtych błędów. Co więcej - z powodzeniem i bez sentymentów rozprawili się z rzeczami, które wcześniej psuły radość gry! Dzięki temu dwójka za-



powiada się na pozycję, której premiera może okazać się świętem nie tylko dla fanów tych filmów i nie tylko dla wielbicieli shooterów, ale graczy w ogóle!

Nie jest chyba zaskoczeniem dla nikogo, że AvP2, tak jak poprzedniczka, składa się na dobrą sprawę z trzech różnych gier. Każdy bohater bowiem - a są to naturalnie marine, predator, xenomorph - wymaga przyjęcia zupełnie odmiennego stylu gry, ma specyficzne możliwości, staje - wreszcie - przed zupełnie innym wyzwaniem. I tak - w kolejności, w jakiej grałem - misje predatora, czyli swojskiego łowcy, są początkowo czymś w rodzaju sprawdzianu w posługiwaniu się kolejnymi typami broni. Ta nie zmienia się - poprawiono jednak wszystko inne, np. maskowanie - teraz jest perfekcyjne na tyle, że można minąć o krok przyczołganego łowcę, nie mając cienia podejrzenia, że znajdował się tak blisko! Znacznie bardziej podobało mi się też w tej chwili czterostopniowe zbliżenie obrazu celu i "filtry" do polowania na ludzi i obcych - są bowiem dokładnie takie jak te w filmach! Nie dość poprawek - warto także wspomnieć, że zniknęły irytujące wcześniej "regeneratory" zasobów energii: predator w AvP2 dźwiga urządzenie, które pozwala w kilka sekund przywrócić poziom energii. Nie musicie zatem zastanawiać się, gdzie ukryto kolejny power-up i jeśli uda się wam

przyciąć w odpowiednio bezpiecznym miejscu, możecie śmiało przywrócić pierwotny stan zdrowia (ten ryk, aaach!), wcale nie rezygnując tym samym z późniejszego maskowania. Wreszcie - wyposażono go w coś, co znakomicie sprawdza się w lasach porastających planetę, na której rozgrywa się akcja gry - skok dosiężny.

W przypadku obcego zmiany nie zaszyły tak daleko. Nadal wprawdzie dysponuje unikalną zdolnością poruszania się po ścianach i suficie i nadal postrzega otoczenie w jednym z dwóch zaledwie trybów widzenia - zwykłym oraz czymś w rodzaju negatywu, umożliwiającego widzenie w ciemnościach; jednak nadal zmuszony jest do walki wyłącznie wręcz. Szkoda, swoją drogą, że nie pokuszono się o chociażby splunięcie kwasem, które nawet w niewielkim stopniu zmieniłoby obraz rozgrywki, gdyż - przynajmniej w wersji, którą miałem przyjemność testować - bycie obcym nie jest wcale tak łatwe i przyjemne, jak mogłoby się wydawać. Nadal dwóch dobrze ustawionych marine z czymś cięższym niż noże jest w stanie w krótkim tempie przerobić naszego pupila w "narzędzie" do wybijania dziur w podłogach. Co więcej - nawet nowo dodany atak: potężny, niemal poziomy skok połączony z wściekłym wymachiwaniem kończynami, który w szybkim tempie niszczy cel, nie został ofiarowany wielbicielom xenomorphów za darmo - maskowany obiekt traci niestety właściwości odżywcze. A jako że obcy są w stanie zregenerować zdrowie jedynie na ciałach tych niezbyt poszarpanych... Wyjątkowość postaci xenomorpha polega w AvP2 nie tyle na zmianach jego charakterystyki, ile specyfice jego kampanii. Jej założeniem bowiem jest, że nie będziemy grać już tylko dorosłym osobnikiem, ale przeżyjemy CAŁY CYKL ROZWOJU GATUNKU! Nie zamierzam zdradzać tu wszystkich niespodzianek, powiem tylko, że zaczynamy jako... face-hugger, czyli mały krab z ogonkiem, którego znaleziono u nieprzytomnego Kane'a na twarzy, a który w dwójce, Ripley i Newt, zapewnił niezapomnianych emocji, by w kolejnej misji stać się chest bursterem, wreszcie - w pełni rozwiniętym, wciąż jednak młodym i słabym obcym.



Trzeci z herosów, ten zdecydowanie nam najbliższy - Colonial Marine, ma zupełnie tak jak wtedy przetrwać w krwawo niesprzyjających warunkach. W znacznie lepszym jednak niż poprzednio stylu - innymi słowy, nie jest tym samym chłopcem do bicia co w jedynce. Wciąż wprawdzie cierpi na typowo ludzką przypadłość: jest kruchy niczym porcelanowy dzbanuszek, zatem każde najmniejsze zetknięcie z pazurkami xenomorpha większego niż chest burster czy bliski kontakt z którąś z broni, jaką obwieszony jest łowca, oznacza dlań otarcie się o śmierć. Nie sposób nie zauważyć jednak, że jego broń uległa ulepszeniu; pojawiły się też np. nowe typy amunicji. Najważniejsza zmiana kryje się gdzieś indziej - to rezygnacja z drugiego trybu widzenia - tzw. "kocięgo oka", które, jako że z najmniejszego źródła światła czyniło supernową - było w AvP niemal zupełnie bezużyteczne. Tym bardziej cieszy fakt, że w tej chwili teren oświetlany jest klasycznie - za pomocą reflektora zamocowanego na ramieniu naszego marine. Co więcej - nie musimy wcale obawiać się o zasilające go baterie! Te bowiem, jakkolwiek powoli tracą na mocy, aż do całkowitego wyczerpania są w stanie w kilkanaście sekund całkowicie się zregenerować! Teraz więc można w miarę komfortowo przemierzać mroczne pomieszczenia wiedząc, że nawet gdy baterie się wyczerpią, wystarczy kilka chwil w blasku rzuconej przed siebie flary, by znów móc rozkoszować się ciepłym, dającym poczucie bezpieczeństwa blaskiem...

Zmiany dotknęły nie tylko bohaterów - zmienił się także, i to bardzo wyraźnie, świat gry. Pod względem graficznym AvP2, odpalony w rozdzielczości 1024 x 768 x 32 oraz przy maksimum detali, okazuje się nielekko żywym światem - do tego stopnia, że znów jesteśmy gotowi dać wiarę w zapewnienia o nieograniczonych możliwościach LithTech. (Engi-

ne ów stracił sporo w moich oczach po No-One Lives Forever.) Przede wszystkim plansze w AvP2 są ogromne - kiedy zobaczyłem rozmiary tej w lesie; tej, na której rozpoczyna grę predator (w przeciwieństwie do jedynki gra toczy się także na otwartej przestrzeni!), uznałem, że nic mnie nie zaskoczy. Kiedy więc ujrzałem tę z pierwszych misji z marine, nie mogłem uwierzyć własnym oczom!

Również design plansz w ogóle nie równa się z tymi z poprzedniczki. Wystarczy przypomnieć sobie wystrój ludzkiej bazy w AvP - tam wszystko było sterylne i martwe. Tu oprócz tego, że jest się w stanie uwierzyć, iż jeszcze niedawno mieszkali w niej ludzie, trzeba też przyznać, że rzeczywiście udało się MonoLithowi wywołać strach. Nie zamierzam zdradzać wszystkiego, ale warto wiedzieć, że teraz bać się będziemy nie tylko atakujących



znikąd obcych i predatorów, ale i... odgłosu kapiącej cieczy (krew? Kwas?), śladów na ścianach czy wreszcie smaczków w rodzaju nagłej eksplozji lub - absolutna rewelacja - poruszających się lekko rur kanałów wentylacyjnych i dobiegających z nich odgłosów pospiesznego przemyskania czegoś naprawdę dużego! (Zgadnijcie - co to?)

Jeśli już przy tym jesteśmy - dźwięk w AvP2 jest bez dwu zdań znakomity. I myślę tu o wszystkich dźwiękach w grze - od tych z menu począwszy, po odgłosy serii z pulse rifle czy smart guna - wszystkie brzmią jeszcze lepiej niż poprzednim razem! Co ciekawe, zastosowano też stary, lecz wciąż genialny chwyt z inteligentną, tj. aktywującą się w czasie i, powiedzmy, zdwojoną produkcją adrenaliny - muzyką symfoniczną. Efekt, jaki wywołuje atak obcego, w połączeniu z uderzeniem bębnow, jest - możecie mi wierzyć - po-ra-ża-ją-cy!

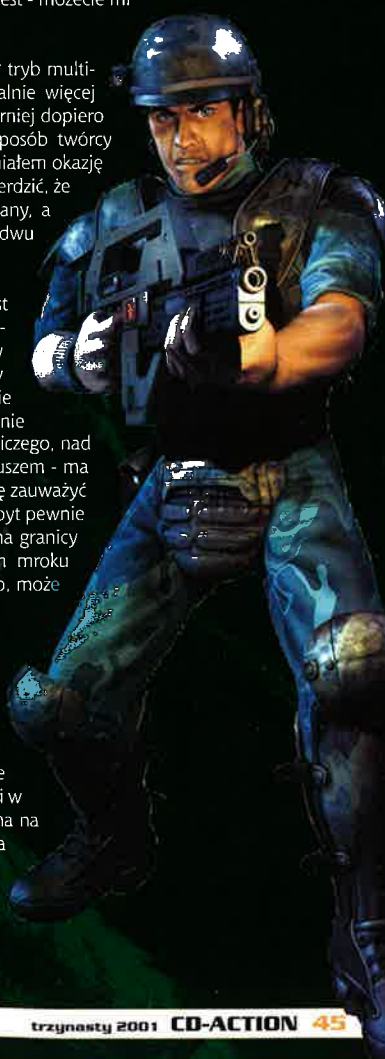
Wreszcie - jednym z najmocniejszych punktów AvP był tryb multiplayer. Tu jego poszczególnych rodzajów jest zauważalnie więcej (np. ewakuacja), jednak... o nich wypowiem się obszerniej dopiero przy okazji recenzji. Ciekawi nas zwłaszcza, w jaki sposób twórcy "wyważą" siłę jednostek, gdyż na podstawie tego, co miałem okazję przeżyć w trybie pojedynczego gracza, mogę śmiało twierdzić, że jeśli tego nie zrobią, predator znów będzie niepokonany, a obcy stanowić będzie tarczę ćwiczebną dla pozostałych dwu ras.

Jeśli miałbym mówić o zauważonych błędach - jest jeden, ale bardzo poważny - AvP2 wydaje się niewiarygodnie wręcz liniowy. Złośliwi, i ja wśród nich, mogliby stwierdzić, że twórcom gry zabrakło tylko czasu, by w każdym możliwym miejscu na planszy dorzucić wielkie neonowe strzałki z napisem "tędy". Aż nazbyt wyraźnie widać, że chcieli, by gracz nie przeoczył przypadkiem niczego, nad czym tak się przecież trudzili, a co - zgodnie ze scenariuszem - ma go zadziwić bądź przestraszyć. W chwili obecnej dają się zauważyć również pewne braki w AI - np. marines zbyt szybko i zbyt pewnie eliminują wszystkie te potworne cienie przemyskające na granicy widzialności bądź tkwiące w bezzruchu i w głębokim mroku (czytaj: nieszczęsnego gracza). To jednak, jako się rzekło, może jeszcze zapewne ulec poprawie.

Cóż, tak z gry, jak (mam nadzieję) i powyższego testu jasno wynika, że szykuje się tytuł godny uwagi. Tymczasem jednak nie ukrywam, że kiedy kierując człowiekiem wszedłem do jednego z pomieszczeń wymarłej bazy i ujrzałem trzy czerwone kropczki ułożone w trójkąt, sunące powoli w moim kierunku, poczułem się jak w filmie i... zacząłem ćwiczyć manewry, które pozwoliłyby wejść mi w posiadanie kopii "for review" AvP2. Ta zaś pojawiła się na dniach, więc możecie już powoli przygotowywać się na zupełnie wyjątkową recenzję Alien vs Predator 2!

Aliens vs. Predator

■ Producent: Fox Interactive



Czego jak czego - ale entuzjazmu nam nie brak...



Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.
Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Po trafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwagi:

Mac Abra: Spolszczenie OK.
Allor: W dodatku mamy też wersję angielską - i to w jednym pudełku!
StrangeOne: Gdyby tylko troszkę szybciej chodziła...
McDrive: Hola, hola! Przecież teraz poniżej 800 MHz niczego się nie kupi, a na tym gierka hula aż miło!
Gem: Spolszczenie jest więcej niż dobre! Oddanie gry "fanom" role-playów to droga, którą powinni podążać inni wydawcy!
Jedi: Oczywiście nie dotyczy to mordobicia.
Eld: Czy ktoś widział przepływający gdzieś tutaj konwój do Murmańska?

Uwagi:

Czarny Iwan: Słyszałem już o WC Menedżerze (tzn. klozet babcia), więc nic mnie nie zdziwi. Ten powyżej... nuda...
Eld: Sam jesteś nudny! Przynajmniej tak napisał twój chłopak na ścianie obok wejścia do redakcji.:P
Allor: Chyba że ktoś to lubi, ale jak można to lubić?
StrangeOne: Nie podpadaj Eldowi! Po prostu można, i tyle!
Jedi: Co znaczy nie podpadaj!? Ja chcę się trząskać! Na gołe klaty na dachu redakcji!
Naglfar: Chciałem ci Jedi przypomnieć, że masz łęk wysokości. Hej, Śląsk!

Arcanum PL

Gatunek: RPG **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM **Graliśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB

...i: słabutko, oj, słabutko...



Championship Manager 01/02

Gatunek: menedżer piłkarski **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD **Graliśmy na:** C 433, 256 RAM, Riva TNT2

...i: jak Olisadebe!



Codename: Outbreak

Gatunek: FPP **Ocena:** 7+ **Wymagania minimalne:** C450, 128 MB RAM, akcelerator min. 16 MB **Graliśmy na:** P III 500, 256 MB RAM, GeForce DDR

...i: Smooth, baby!



Uwagi:

Ugly Joe: Dla myślących fanów FPP.:)
Czarny Iwan: No, to na pewno nie dla Gemniego, heh.
Allor: Hm, takt. Biedak zupełnie się pogubił już przy instalacji.:PP
McDrive: Ej, bez przesady! Gdyby nie pomylił Next z Cancel, dałby sobie z nią radę.:)
Gem: Dzięki serdeczne, Iwan, Al, Mac.:P Nie macie co liczyć na apteczkę w Wolfensteinie.:P A Outbreak - po spatchowaniu - rewelacja!
Jedi: Ja chcę Ich apteczki! Na pewno są tam buteleczki z nalewką babci na spiryście! Ja chcę, ja! Eld: Babci ci się zachciewa? A jeszcze niedawno gustowałeś w skośnookich smarkulach. Znudziły się?

Empire Earth

Gatunek: RTS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P II 350, WIN 98/2000/ME, 64 MB RAM, 4xCD-ROM **Graliśmy na:** AMD 800, 256 RAM, GeForce 2

...i: jaskiniowcy biegali nicozym antylopy



Uwagi:

Mac Abra: Heh, taka multistrategia - od jaskiniowców po cyborgi, jako RTS. Może się podobać.
Ugly Joe: Szczególnie jeśli lubisz Age of Empires, Cywilizację itd..
Czarny Iwan: No nieee. Cywilizacja to to nie jest. Gierka porządna, ale "Cywilka", sami wiecie - The Best!
Allor: No nie wiem... Kiedyś wielka była, ale teraz to już tylko odcinanie kuponów...
Gem: EE - znakomity pomysł w niezłym wykonaniu. Może się podobać.
Jedi: A właśnie, że nie może! No, który chce się ze mną czaskać?
Eld: Coś się nam Jedi zepsuł. Ma ochotę na babcię, a do tego chce się bić!
Smuggler: Odkąd zaczął słuchać norweskiego metalu, to faktycznie coś z nim nie tak.:)

F-18 Precision Strike Fighter

Gatunek: symulator lotu **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** PII 350, 64 MB RAM, CD-ROM BX, akcelerator z 8 MB pamięci **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...i: tak z 1,5 Macha to wyciągnęła.:)



Uwagi:

Mac Abra: Mam dziwne wrażenie, że ktoś wziął F/A-18 Hornet Korea i włożył do pudełka z nowym tytułem. Dla mnie te gry są identyczne!
P. Krootki: Identyczne to za mało powiedziane. Początkowo zastanawialiśmy się, czy to nowa gra i czy warto ją recenzować!
Allor: Sądząc po ocenie, raczej nie warto...
McDrive: Ale skoro już przyszła... znaczy się przyjechała... a ktoś miał wolne moce... kurczę, dobrze, że to nie byłam ja.:)
Gem: Mam rozumieć, że miałeś wolny czas i nie grałeś... w Wolfie?!

FIFA 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD **Graliśmy na:** C 433, 256 RAM, Riva TNT2

...i: co zaskakujące - bardzo płynnie



Uwagi:

Smuggler: Przyznaję - widziałem tylko demo, i powiem, że ma klimat - a zwykłe nie trawie sportówek. Dziwne.
Czarny Iwan: Ja trawie sportówki, ale bardzo powoli. Płyta CD jeszcze jakoś idzie, ale pudełko już gorzej. Trzeba długo moczyć w sosie. Gierka cool.
J.I.L.T.: Phi... Sensible World of Soccer i tak jest lepszy (to były czasy.:)
McDrive: Amiga, dwie dyskiety, dwa dzoje i zapomniało się o całym świecie!
Gem: A Microprose Soccer ktoś pamięta? Ale FIFA 2002 - jak dla mnie - miły prezent pod choinkę.
Jedi: A nie lepiej kupić dziecku piłkę, niech biega po trawie, zamiast kwitnąć przed kompent?

Moon Tycoon

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P II 233, Win 9x, 32 MB RAM, DirectX, akcelerator **Graliśmy na:** C533, 256 MB RAM, Riva TNT2

...i: za płynnie nie było, oj nie.



Uwagi:

Czarny Iwan: O dwóch takich co ukradli księżyc. Może być.
Eld: Moon? Moon Tycoon? Nie znam. Za to znam i kocham MOONSPELL.:)
J.I.L.T.: Fajny pomysł, wykonanie średnie.
McDrive: W ogóle średnie, ale może ja się nie znam. Ba, na pewno się nie znam.:P
Allor: Bo pięciu kółek nie ma?
StrangeOne: Jemu wystarczy cztery, bo sam robi za piątę.:PP
Gem: Księżyyyycu z Alabaamy...
Jedi: Wyjmy z pizaaamy...!!!

Orientalne Noce

Gatunek: TPP/akcja **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB **Graliśmy na:** P3 500, 256 MB RAM, Windows 98, Riva TNT2

...i: za szybko nie było



Uwagi:

Smuggler: Ibraaaahiiiiiii! Ayyyayayayaaaa!! Ekhem. Poza tym to taki klon Prince of Persia 3D.
Eld: Zagadka - "Allah Akbar! La Allah Elia Allah!" - skąd ten cytat? Do wygrania buziak ode mnie.:)
Ugly Joe: Alibaba, czarny Alibaba... kło pamięła, jak to dalej szło?
Czarny Iwan: Czarny Alibaba? Nie znam. Orientalne Noce to taka słabsza wersja Tomb Raidera.
no i mamy facia zamiast babki. Kto lubi faciów?
Gem: Kto jak kto, ale ty, Iwan, powinienesz wiedzieć.:P A Orientalne noce - z pewnością ciekawsze niż te w TR.:)
J.I.L.T.: Obudź się, Czarny Alibabo... eee.:) Nie dam się "brzydkiemu" sprowokować

Original War PL

Gatunek: RTS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** PII 300 MHz, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C533, 256 MB RAM

...i: uwag krytycznych brak



Uwagi:

Mac Abra: Nie licząc paru drobnośtek - lokalizacja na medal.
Czarny Iwan: Trzeba dodać - brązowy medal.
Allor: Znaczący się taki z czekolady... Ciekawe, jak szybko ostanie się z niego tylko papierek?
McDrive: Papierek też zniknie - przeca Czarny je uwielbia.:)
Gem: ...pah, czy jest coś, czego on nie wie? (przed wypłatą.:)
Eld: Monitor? Pokemon? Resztę wsak pożar!
Jedi: Nie wiem, o czym mówicie, ale chcę się z wami czaskać!

Patrician 2

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 233, 32 MB RAM **Graliśmy na:** C400, 256 MB RAM

...i: jak cwalujący wielbłąd



Uwagi:

Mac Abra: Troszkę mi Amiga zapachniała... ale ogólnie gra jest w porządku. No i na mapie czasem Polskę widać.:)
Ugly Joe: Ale przynasz, że za łatwa to ona nie jest.
Mall Riks: Szlachectwo zobowiązuje - nie jest prosto być patrycjuszem!
Czarny Iwan: Zasnęłam. Moja rekomendacja.
Allor: A przy czym ty nie zasypiasz?
Eld: Przy oglądaniu filmów ze skośnookimi malolatami w rolach głównych.
Jedi: Jeszcze nigdy się nie czaskałem na śpiączkę.

Posejdon - bóg Atlantydy

Gatunek: sim/RTS **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P 166, 32 MB RAM, Windows 9x, DirectX **Graliśmy na:** Celeron 456, 128 MB RAM

...i: chodziła płynnie



Uwagi:

Mac Abra: Dodatek do Zeusa. Nie padłem na kolana.
Ugly Joe: Ale jak komus się tamta gra spodobała, to nie powinien narzekać.
Czarny Iwan: Znowu spałem. I nadmiernych ilości bezaalkoholowego.:P
Allor: Na pewno. I niewyspania. I nadmiernych ilości bezaalkoholowego.:P
Gem: ...ty leż jesteś bogiem. Tylko wyobraź to sobie, sobie...
Jedi: Z jakimś pomniejszym bożkiem też się mogę czaskać.
Eld: Ja nie mam bożka, jedynie boginię i zamiast się z nią "czaskać", możesz wyskoczyć na "wojnę wokalową".:)



GAMEWALKER



Rage

Gatunek: napie... to znaczy bijatyka **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** Pentium 200 32 MB RAM, dopalacz 8 MB, Windows 9x **Grafiśmy na:** P 3 500, 256 MB RAM, Windows 98, Riva TNT 2

...I: zero problemów technicznych



Uwagi:

Smuggler: Trochę przemocy dla przemocy.
Czarny Iwan: Mordobicie za pomocą wszelkiego dostępnego sprzętu AGD, i nie tylko. Gra dla twardzieli, którzy lubią szybko działać i mało myśleć. Nuda wieje.
Eld: Chodzą plolki, że Iwan tak się wczuł, iż w jego domu zostały tylko gołe ściany. Nawet lodówka poszła się chędożyć.
Allor: Dziwne, nie zasnął przy tym...
McDrive: Jak byś dostawał co chwila taką kuchenką, też miałbyś problemy z zaśnięciem. :P
Jedi: Chcę się czaskać z kuchenką! Nalychniał!



Rainbow Six: Covert Ops Essentials

Gatunek: FPP/sim **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** PII 266, 64 MB RAM, SVGA 4 MB, akcelerator **Grafiśmy na:** C300, 128 MB RAM, Riva TNT 2

...I: całkiem ładnie (sam byłem zdziwiony)



Uwagi:

Smuggler: Ja już się gubię w tych dodatkach do R6... W tej grze też się gubię. Wolę Serious Sam'a.
P. Krootki: Ja też ich nie rozpoznaję... Przecież noszą kominarki!
J.L.L.T.: Tak, ale z tymi egzaminami w części treningowej to przegięli.
McDrive: Cóż, nie każdy może być antyterrorystą, nieprawdaż?
Allor: Terrorystą na szczęście także nie...
Gem: Ponoć nawet dziecko, które lwierdzi, że nie pójdzie spać, dopóki czegoś nie otrzyma, jest terrorystą. Węc - czy mały trening nie jest przydatny?
Jedi: Z terrorystami i antyterrorystami też się mogą czaskać!



Real War

Gatunek: RTS **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** P-II 333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator zgodny z Direct3D i 8 MB pamięci **Grafiśmy na:** P3 500, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: na tym i owszem, ale na C366 + 128 MB RAM + Riva TNT 2 za dobrze nie było



Uwagi:

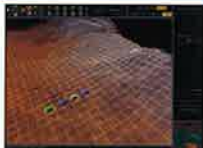
Smuggler: Należy grać na baczność, trzymając prawą rękę na sercu i śpiewając jakiś hymn...
P. Krootki: Trzeba w to grać w obronie demokracji i amerykańskiego stylu życia.
Czarny Iwan: Chrrr... Ups! Znowu coś przespałem?
Allor: Cóż, jak widać, po pewnym czasie i lodówka nie wystarczy... Może dać go na karuzelę w pałacu?
Gem: Original, Real... Numer nam się zrobił jak wiadomości CNN...
Jedi: No to naczaskajmy tym z CNN!
Eld: Co se będziemy żalować? Proponuję od razu tym z Wiadomości, Fakiów, Panoramy i Teleexpressu...)



Remote Assault

Gatunek: strategia **Ocena:** 3+ **Wymagania minimalne:** Pentium 233, akcelerator, 32 MB RAM, Win'95 **Grafiśmy na:** C 400, 64 MB RAM, Riva TNT2

...I: w 800 x 600 nie było za dobrze :(



Uwagi:

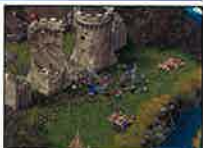
Mac Abra: To mogło być coś w rodzaju Combat Mission, osadzonego we współczesnych realiach. Ale paskudnie im to nie wyszło!
P. Krootki: Ty to nawet Serious Sam'a porównywałbyś do Close Combat czy Combat Mission...
Czarny Iwan: Dobrze się przy tym spi.
Allor: A nie lepiej przy wyłączonym komputerze? Przynajmniej nic nie buczy.
Gem: Remote Assault - atak pilota od telewizora...?
Eld: Nieleż można takim pilotem podjechać. No i wtedy nie zbombarduje mojego U-boota.
Jedi: Naczaskać mu!



Stronghold

Gatunek: strategia/ekcja **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** Win'95, PII 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX **Grafiśmy na:** C 500, 256 MB RAM

...I: szybko i bezproblemowo



Uwagi:

P. Krootki: Ja tam widziałem w tym starych dobrych Lords Of The Realm. Ale jakby tak się zastanowić bez sentymentów - nic specjalnego.
Smuggler: Pamiętacie Castles i Defender of the Crown? Przypomniali mi się po zagranii w Stronghold.
Eld: Pewno, że pamiętamy. Ale ja tam czekam na nowy THE CROWN. :)
Matt Riiks: Nie matura, lecz chęć szczerą, zrobi z chłopca "chevaliera".
McDrive: Nie patrz tak na mnie! To, że kałapully też mają kola, wcale nie musi oznaczać, iż to ja go palnąłem!!!
StrangeOne: Ale w tym akurat przypadku oznacza, czyż nie?



Spiderman

Gatunek: akcja 3D **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** PII 266, 64 MB RAM, Win 95/98/ME/2000, akcelerator **Grafiśmy na:** C333, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: jak głodny wilczy pająk na widok ofiary



Uwagi:

Smuggler: Niezła gra, przyznam bez bicia.
Ugly Joe: Choć na początku trudno przywyknąć do bohatera, który za...suwa głowę w dół po ścianie wieżowca.
Mac Abra: Czuć klimat komiksu - to komplement. I czuć, że to konwersja z PSX-a - to nie komplement.
Eld: Eeee laaam. Chędożyć jakiegoś komiksu o pająku. "Kajko i Kokosz" rządzą!
Czarny Iwan: Prawie się obudziłem.
Allor: Ale że coś lepszego go krępowało, więc zaraz znowu się ululał. :)
Matt Riiks: Naukowo to się nazywa "polucja".
Jedi: Dobry sposób - zaplatać w sieć i naczaskać!



Siege of Avalon

Gatunek: RPG **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB RAM **Grafiśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB

...I: dziwne, ale gra nie miała problemów!



Uwagi:

Smuggler: RPG? No to reset :).
Czarny Iwan: Lepiej porządnie się wyspać!
Allor: Marudzie! Bardzo dobra gierka i do tego można pierwszą jej część ściągnąć za 'free'.
McDrive: A będzie jeszcze wersja PL. I dobrze, bo tekstu tu dużo i całkiem ciekawy.
Eld: No to będziesz robił PL-kę. Naczaskasz sobie trochę wierszówki.
Gem: No właśnie, Sng - nie pomyliło ci się z czymś innym?
Jedi: Z czaskaniem!



Watchmaker

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P II 350, 128 MB RAM, akcelerator, Windows 9x/00, DirectX **Grafiśmy na:** C 800, 256 MB RAM, GeForce 2, Windows 98

...I: nie ma powodów do narzekania



Uwagi:

Mac Abra: Solidna robota. Oby tak dalej.
Czarny Iwan: Młody człowiek potrzebuje około ośmiu godzin snu na dobę. W czasie pozostałych należy grać w tę grę.
Eld: Normalny człowiek potrzebuje około 20 godzin słuchania metalu dziennie. Ja jestem normalny. :)
Allor: Chyba że akurat odbiera się zaległości... "Dobranoc" wszystkim.
McDrive: He, he - coś mi się wydaje, że takie podspianie staje się zaraźliwe. :))
Gem: /me jak zwykle omija przygodówki szerokim łukiem.
Jedi: Ja też, wolę się czaskać.



World War 3: Black Gold

Gatunek: RTS **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** C333, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: tu nie było problemów. Ale na sprzecznie nieco lepszym od konfigu minimalnego zdrowo zabkawało.



Uwagi:

Mac Abra: Robili tę grę twórcy Earth 2150, i to na tym samym engine'ie. W sumie niezłe, ale nic nowego.
Smuggler: To oni reklamowali się hasłem "fikcja może stać się rzeczywistością"? Żeby nie wykrakali.
Czarny Iwan: "Dobranoc".
Allor: Chrrrr, chrrrr...
Eld: Miało być krakanie, nie spanie...
McDrive: Miłych snów!
Gem: Ale trzeba przyznać: engine wciąż imponujący!
Jedi: Hej, chłopak! A czaskanie przed snem!?

EMPIRE EARTH



PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

JUŻ W SPRZEDAŻY EPICKA
OPowieść o PODBOJU ŚWIATA
OBEJMUJĄCA 500 000 LAT
LUDZKIEJ CYWILIZACJI W PRO-
FESJONALNEJ POLSKIEJ WE-
RSJI JEZYKOWEJ I ZA PRZYSZĘ-
PNĄ CENĘ.

PREHISTORIC AGE 25,000 BC 5000 BC 3000 BC 2000 BC 1000 BC 500 BC 0 AD 500 AD 1000 AD 1500 AD 1800 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2500 AD
STONE AGE BRONZE AGE IRON AGE MEDIEVAL AGE MODERN AGE FUTURE AGE



EMPIRE EARTH TO HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA W TRÓJWYMIAROWYM ŚRODOWISKU.
DZIEKI NIEJ BĘDZIESZ MÓGŁ STWORZYĆ, ROZWIJAĆ I PROWADZIĆ SWĄ CYWILIZACJĘ PRZEZ
500 000 LAT MEANDRÓW HISTORII RODZAJU LUDZKIEGO. WYBIERZ DOWOLNY MOMENT W CZASIE,
OD CHWILI ODKRYCIA OGNIĄ, AŻ PO LASEROWE BITWY PRZYSZŁOŚCI I POWIEDZ SWĄ CYWILI-
ZACJĘ DO OSTATECZNEGO ZWYCIĘSTWA. NIECH ZIEMIA STANIE SIĘ TWOIM IMPERIUM.
OPRÓCZ 2CD Z GRA W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ TAKŻE SUPER KALENDARZ ORAZ DRZEWKO
TECHNOLOGII!



współwydane przez: SIERRA
opracowane przez: STANLEIGH STEEL STUDIOS
sprzedaż wysyłkowa: MIA
patronat: TENNIS
distribucja: GRY ONLINE

Championship

Manager 01/02

■ Eld "RavenClaw"

Napis na pudełku CM 01/02 to bodaj najtrafniejszy slogan reklamowy, jaki w życiu widziałem - sprawdza się w stu procentach w moim i pewnie także w przypadku wielu innych fanów piłki nożnej oraz komputerów. Ja i oni identyfikujemy się z tym powiedzeniem. A jak brzmi ten slogan? "NAJWAŻNIEJSZA GRA TWOJEGO ŻYCIA".

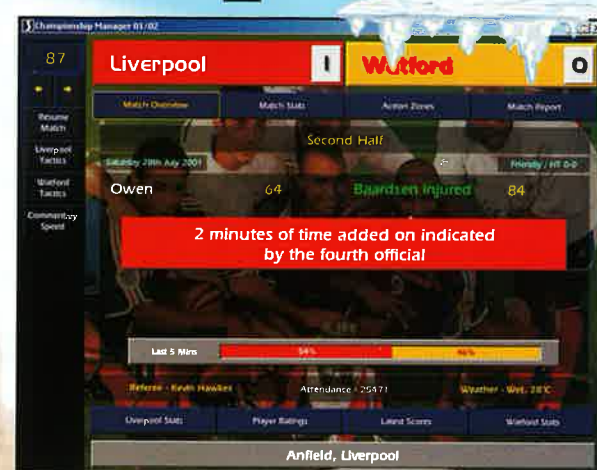
Kolejne części Championship Managera dzieli kilka lat, ale fani serii nie mają podstaw, by narzekać. Od kilku lat co roku na półki trafiają kolejne uaktualnienia, które powstały na silnikach obecnie nam panującego Jego Wysokości Championship Managera. Jak wiadomo, bodaj od (skleroza, tudzież za dużo grania i słuchania brutalnej sieczki) trzech lat na tronie zasiada trzecia część CM, tak więc CM 01/02 jest uaktualnieniem i ulepszeniem części 3. Wielką zaletą kultowego CM jest to, że braciśkowie (teraz już tylko jeden z nich) Collyer nigdy nie poszli na łatwiznę i kolejne części gry zawsze wnoszą do serii coś nowego. Niby są to drobne i raczej kosmetyczne zmiany, a jednak sprawiają, że CM coraz bardziej wciąga i uzależnia. Potwierdzeniem tej reguły jest CM 1/2, w którym ponownie znajdujemy kilka interesujących nowelijek.

Główne założenia pozostały bez zmian, czyli możemy zagrać w jednej z 26 lig, w tym oczywiście również w naszej rodzimej - czasem żenująco słabej, innym razem komicznej. Zwiększono natomiast do stu tysięcy (a pamiętam, jak przy którejś z części bracia Collyer przechwalali się dwudziestoma tysiącami) liczbę "prawdziwych" zawodników i trenerów, którzy występują w grze. Zmieniono również nieco edytor, usprawniając go - i to w zasadzie wszystkie nowości, jakie wprowadzo-

Najważniejsza gra twojego życia - sprawdź, czy ten slogan ma rację bytu w przypadku CM 01/02. Moim zdaniem - tak.



no, jeśli chodzi o zagadnienia techniczne. Większe, a co najważniejsze bardzo interesujące dla maniaka serii CM, zmiany zaszły w samej rozgrywce. Najciekawszą jest wprowadzenie trybu... "fog of war", do-
tąd znanego wyłącznie z erte-



sów. Na jakiej zasadzie działa on w menedżerze piłkarskim? Otóż gdy klikniemy na statystykach piłkarza czy trenera, widać jedynie część statystyk lub też są one zupełnie niewidoczne, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem, zwłaszcza w przypadku gdy chcemy zakupić jakiegoś gracza z listy transferowej. Nieraz jest to kupowanie kota w worku. Wprawdzie w czasach dzisiejszego "wywiadu piłkarskiego" raczej nie zdarzają się transakcje "na ślepo", ale element ten z pewnością wpłynął na uatrakcyjnienie gry. Oczywiście nie ma przeszkód, by polecić jednemu ze swych wywiadowców dokładniejsze przyjrzenie się danemu kopaczowi i dopiero po zapoznaniu się z jego statystykami oraz stylem gry podjąć decyzję o zakupie.

Drugą nowelijką to możliwość zestawienia czy też porównania umiejętności dwóch graczy. Powiedzmy, że chcemy kupić albo wystawić do meczu bramkarza i nie możemy się zdecydować, który z dwóch kandydatów jest lepszy. W takiej sytuacji klikamy w odpowiednim miejscu i po chwili ukazuje się porównanie ich umiejętności wraz z analizą, który z nich jest lepszy. W dodatku udostępniono również większe pole popisu względem konfrontacji trenera z piłkarzami. Może on chociażby wystawić piłkarza na rehabilitację, po nabawieniu się ciężkiej kontuzji, czy też ukarać lub nagrodzić go za grę (to już niby było, ale teraz bardziej rozwinięto ten element). Poza tym położono większy nacisk na interakcję z mediami oraz zarząd klubu. To, co mi się nie do końca podobało w CM 00/01, to właśnie poziom interakcji z właścicielami klubu. Denerwowało mnie, że mogłem jedynie zaproponować np. przydzielenie dodatkowej kasy na transfery, a kiedy zarząd dał odpowiedź negatywną, musiałem zapomnieć o funduszach na zakup potrzebnego drużynie gracza. Teraz jest inaczej. Istnieje możliwość postawienia zarządowi ultimatum. Problem w tym, że działa to w obie strony i w przypadku słabych wyników drużyny, sami możemy zostać postawieni przed ultimatum,

które będzie dotyczyło zajmowanego przez nas stołka. Ale to chyba tak jak w życiu, prawda?

Jak już gdzieś wyżej pisałem, grafika CM 01/02 powstała na engine'ie CM 3, zatem nie ma co liczyć na jakieś zmiany w tym względzie - ot, uaktualniono jedynie zdjęcia.

I tak z pewnością nie znajdzie chyba u siebie na tyle silnej woli, by oderwać się od CM 01/02 przez najbliższy rok - bo przecież jest tak samo za każdym razem, gdy ukazuje się kolejna część cyklu. Mam tylko nadzieję, że następnym razem będzie to CM 4 i choć opisywana tu odsłona to kawał świetnej zabawy, jednak marzy mi się coś nowego.



9

Producent: Eidos Interactive ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.slgames.com> ■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD ■ Akcelerator: niewymagany

■ tryb "fog of war" ■ możliwość dokładnego porównania umiejętności dwóch zawodników ■ zwiększona interakcja z mediami i piłkarzami ■ nad wyraz aktualne składki

■ nadal musimy czekać na CM 4 :)

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl - poleca

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

PL

PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

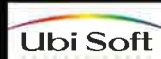
- BLACK THORN -



Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrystycznym. Tym razem to zespół Rainbow jest celem terrorystów. Czy poddasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewelacyjnej cenie 99zł z eXtra dodatkiem - wspaniałym militarnym kompasem



współwydane przez:



opracowane przez:



Rogue Spear Black Thorn is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. © 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

przedaż
wysyłkowa

patronat:



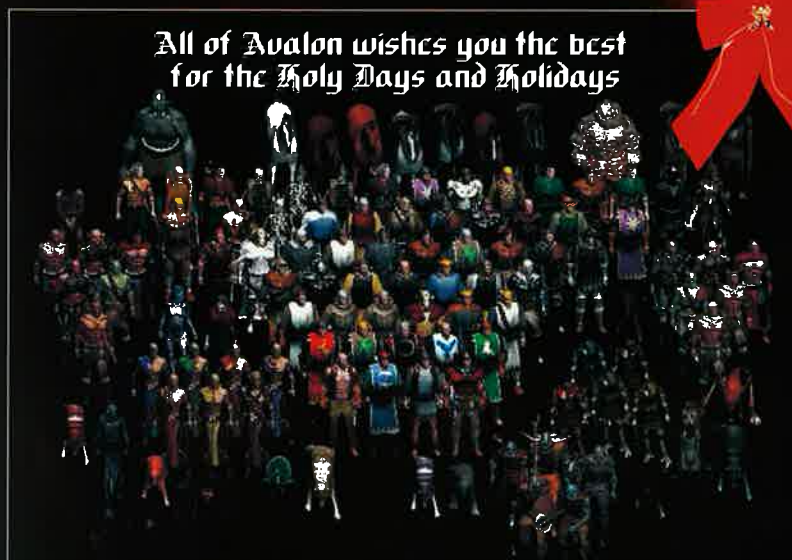
Jednak dzięki towarzyszącej jej historii staje się ona całkiem sensowna i bardzo dobrze pasuje do fabuły. Właśnie, fabuły! W końcu nie było o niej jeszcze ani słowa! Żeby jednak opowiedzieć o niej miała sens, pozwól sobie rozpocząć od ogólnego rysu historycznego.

Wszystko to dzieło się za górami, za lasami, w zupełnie innym świecie, w którym to przez stulecia żyły obok siebie dwie cywilizacje - i dwie główne rasy: ludzie oraz orki. Linie podziału wyznaczały jednak nie różnice w wyglądzie zewnętrznym, a miejsce zamieszkania. Po jednej stronie świat przypominał nasze średniowiecze - z rycerstwem, zamkami i uprawiającymi ziemię wieśniakami - tyle tylko, że uzupełnione o magię. Miejsce po drugiej stronie barykady zajęły koczownicze plemiona z niezmiernych stepów - dziwna zbieranina ludzi i orków, opierających się jakimkolwiek zmianom w otoczeniu. Przez bardzo długi okres obydwa te oboje nie o swoim istnieniu nie wiedziały, aż tu pewnego dnia jedna z wypraw Sha'ahoul natknęła się na założoną niedawno na stepie osadę jednego z siedmiu królestw Zachodu...

Widok domów, wydobywającego się z kominów dymu doprowadził mieszkańców trawiastego oceanu do furii, której zwieńczeniem stało się doszczętne zrówanie osady z ziemią - śmierć wszystkich mężczyzn i uprowadzenie w niewolę kobiet. Ale na tym się nie skończyło - od jeńców mieszkańcy stepów dowiedzieli się o innych osadach i tak oto rozpoczęła się wielka wojna. Dwanaście lat później potężna forteca Avalon, wzniesiona przez zachodnie królestwa (przy pomocy krasnoludów) w trakcie pierwszej kontrofensywy ich połączonych sił, znajduje się w oblężeniu, a targani wewnętrznych sporami budowniczym nie bardzo mogą przyjąć jej załogę z pomocą. I do tego właśnie niezbyt ciekawego miejsca przybywa statkiem (cudem zresztą uniknąwszy śmierci) nasz bohater. Nie dane jest mu jednak zająć choćby krótkiego odpoczynku. Następnego dnia dowiaduje się bowiem, że w trakcie desperackiej próby przebiccia się przez pierścień oblężenia ginie bez wieści jedna trzecia obrońców cytadeli, łącznie z jego starszym bratem...

W takim to właśnie momencie wkracza do akcji gracz, którego najważniejszym zadaniem staje się poznanie losu brata, a przy okazji wyjaśnienie sytuacji Avalonu. Bo raz, że o przeciwniku wcale za dużo nie wiadomo, a dwa - co, bardzo wiele w tym wszystkim znaków zapytania, a nagle zniknięcie tak dużej wyprawy zbrojnych wcale nie jest największą z nich...

All of Avalon wishes you the best for the Holy Days and Holidays



8

Producent: Digital Tome ■ Dystrybutor: Techland ■ Internet: www.siege-of-avalon.com ■ Wymagania: Win 95/98/ME, P-III 450 MHz, 64 MB RAM, SVGA 4 MB RAM ■ Akcelerator: zbrzydny

- całkiem porządną grafikę ■ niezłą, nienudną muzykę ■ bardzo dużo questów
- sensowny system rozwoju postaci ■ dobry system walki i uzbrojenia
- wciągające jak diabeł ■ pierwszy rozdział dostępny jest za darmo!
- brak wyróżnienia przedmiotów niezbędnych do ukończenia questów ■ niezbyt dobry dziennik questów ■ koszt wersji PL

O F E N Z Y

W trakcie wędrówek po cytadeli i najbliższej okolicy natknęliśmy się na bardzo wiele postaci, mających w dodatku całkiem sporo do powiedzenia. Na szczęście większość z tych rozmów zostaje automatycznie zapisana w dzienniku, dzięki czemu można później do nich powrócić, by sobie co ważniejsze fakty przypomnieć. Poza dziennikiem mamy także do dyspozycji listę jeszcze niewykonanych questów, dzięki czemu nie trzeba wertować całego dziennika, by sprawdzić, co też właściwie powinniśmy w danej chwili zrobić. O takim dodatku jak mapa wspominać już tylko dla przyzwyczajenia, bo akurat tego rodzaju pomocy w żadnym porządnym RPG-u zabraknąć obecnie nie może. Skoro zaś już przy tym jesteśmy, warto zwrócić jeszcze uwagę na design ekranów - przypominają one po prostu stronicę dawnych tomów z nieco już wyblakłym atramentem napisów. Nie jest to może jakieś szczególnie wielkie osiągnięcie, ale prezentuje się nad wyraz gustownie! Ciężko tego po prostu nie zauważyć, a że jest nie tylko ładne, ale także czytelne i proste w użyciu - cóż, jak dla mnie, wygląd jest jedną z lepszych stron tej gry.

Całkiem nieźle wygląda również świat gry. Grafika nie rzuca wprawdzie na kolana, ale prezentuje się całkiem dobrze - mniej więcej na poziomie Arcanum, choć zaryzykowałbym stwierdzenie, że jest od niej nawet troszeczkę lepsza. W dodatku Siege of Avalon zadowala się mniejszymi wymaganiami sprzętowymi. Nie można również narzekać na monotonię świata - fakt, że sam Avalon wygląda... no, jak wielki zamek, a przyległe do niego tereny jak spalona wioska, ale dalej... Popatrzcie zresztą na screeny! Jeśli nie jest to porównywalne z Diablo II, to ja przepraszam!

Ale poza tymi oczywistymi plusami, gra ma także - niestety! - parę minusów. Ot, choćby lista questów: ich opisy są w większości zbyt lakoniczne, co zmusza gracza do dość częstego przeglądania głównego dziennika. A ten niestety zbyt wygodny w użyciu nie jest, bo wiadomości nie można w żaden sposób przeszukiwać, przez co znalezienie jakiegoś opisu na, dajmy na to, dwudziestu stronach, wcale do najprostszych ani najprzyjemniejszych zadań nie należy. To jednak wcale jeszcze najgorsze nie jest, bo sprawia problem jedynie podczas powrotu do gry po dłuższym jej odstawieniu. A to raczej nam nie grozi, bo mieszanina ciekawych questów, perspektywa zdobycia lepszych broni, lepszego pancerza, wreszcie - całkiem interesująca fabuła główna - wszystko to sprawia, iż od gry raczej ciężko się oderwać!

Ten sielski obraz psuje wprawdzie fakt, że gra w żaden sposób nie wyróżnia przedmiotów niezbędnych do wykonania questów, ale w zasadzie nie jest to kłopot zbyt wielki, gdyż nawet te, które sprzedano, nie znikają z gry, a w wielu przypadkach handlarze ich po prostu nie kupują. Na upartego można się również przyczepić do tego, że niekiedy w trakcie rozmowy natykamy się na informacje o rzekomo wykonanych przez nas zadaniach, którymi jednakże wcale się jeszcze nie zajęliśmy - ba, nawet o nich nie słyszeliśmy. Ale i to problemem jest malutkim, bo jeśli tylko, jak to zresztą w komputerowych grach RPG czynić się powinno, rozmawiamy ze wszystkimi o wszystkim, takie sytuacje - o ile w ogóle się nam przytrafia - należeć będą do rzadkości. Właściwie więcej grzechów nie zauważyłem, no może poza dziwnym zachowaniem gry w trakcie otwierania drzwi tudzież podnoszenia się krat - mamy wtedy do czynienia ze wspaniałym skakaniem, ale trwa ono jedynie przez krótką chwilę. A - jest jeszcze jeden mały bug - niezawsze znikające ściany, przez co walczyć, szukać drzwi czy przeszukiwać trupy musimy po omacku, posługując się jedynie opisami przedmiotów znajdujących się pod myszką. Do tego jednak również można się przyzwyczaić, bo błąd to w praktyce niezbyt uciążliwy.

Jedynie, czego może zaś naprawdę brakować i do czego przyzwyczaić się nie da, to tryb gry wieloosobowej, którego... nie ma. W grach z rozbudowaną fabułą zdarza się to jednak dość często, więc zamiast o błędzie lepiej w tym przypadku mówić o świadomej decyzji projektantów. A że nie każdemu musi ona przypaść do gustu? Cóż, patrząc na popularność sieciowych rozgrywek w Baldur's Gate, osób takich zbyt wiele nie będzie, zatem nie ma o co kruszyć kopii.

Wszystko to wzięte razem do kupy sprawia, że mimo iż nie jest to RPG nazbyt nowatorskie, gra się w nie bardzo, ale to bardzo przyjemnie. Postarano się o stojącą na odpowiednio wysokim poziomie jakość wykonania, która może na kolana nie powala, ale wystarczy przecież, że jest przyjemna dla oczu. Do tego dochodzi zaś mnóstwo przedmiotów i questów, sensowny schemat rozwoju postaci i to coś, co sprawia, że ciężko się od niego oderwać. I to nie tylko na początku, bo tutaj nie nuży nawet parogodzinna sesja przed monitorem. Przed głosnikami również, gdyż trzymając klimat muzyką jakoś nie tylko nie denerwuje, ale wręcz do dalszej gry zachęca. Gdyby nie dość wygórowana planowana cena wersji PL, mógłbym ją szczerze wszystkim graczom polecić. A tak - cóż, na wszelki wypadek polecam uprzednio wypróbować darmowy pierwszy rozdział wersji angielskiej, choć jeśli gry fabularne nie są wam obce, to ta na pewno się wam spodoba. I to nie tylko w trakcie długich zimowych wieczorów!

Już w sprzedaży

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

Komentuje
Mateusz Borek

cena
79⁹⁰

POLSKA GOOLAI!

gratis!



Przeciętne spotkanie toczy się na wysokim poziomie, komputerowi przeciwnicy nie dają się robić w konia byle jakim trikiem, a cała zabawa jest wyjątkowo dynamiczna. Świat Gier Komputerowych 11/2001

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Pozostaje tylko się przed komputerem i zakrzyknąć: Polska Goolai! grysonet.pl

REKOMENDACJA
www.gry.onet.pl
meuc

POLSKA GOOLAI! to jedyna komputerowa symulacja gry w piłkę nożną w pełnej polskiej wersji językowej. Do tego z profesjonalnym komentarzem najlepszego polskiego komentatora piłkarskiego - Mateusza Borka. Taka oprawa z pewnością pozwoli poczuć emocje turnieju finałowego w Azji. W **POLSKA GOOLAI!** znajdziesz 40 narodowych reprezentacji, włącznie z tymi, które awansowały do Mistrzostw Świata, 4 tryby rozgrywek oraz opcję gry dla 8 osób naraz. A jakby tego było mało - w pudełku znajdziecie superprezent w postaci jopyada!



www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl



Copyright 2001 Trecision S.p.A. All rights reserved.
Trecision Net-entertainment name and logo are registered trademarks of Trecision S.p.A.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

Patrician II

Qn'ik

Lubisz krwiste gry arcade, w których refleks liczy się ponad wszystko, a planowanie ogranicza się do myślenia nad tym, którego z obcych zabić wcześniej - grubego oślizgłego czy małego miękkiego? Jeśli tak, to Patrician II wybitnie nie jest grą przeznaczoną dla ciebie.

Patrycjusz patrycjuszowi nierówny. Zdarzają się dobrzy Winicjusze, zli Tygellini i tacy neutralni Petroniusze. Łączyła ich jedna rzecz - niezwykle mała dbałość o plebs. A ty - jakim patrycjuszem będziesz?

Coś w tym miesiącu obrodziło na moim biurku w strategię ekonomiczną. Kilka(naście) stron wcześniej możecie pewnie znaleźć zapowiedź wersji beta Europa Universalis - po ciężkich przeżyciach z tamtą do Patrician II nie byłem zbyt optymistycznie nastawiony; jak się okazało, na szczęście niepotrzebnie.

Pierwsze wrażenie po rzuceniu okiem na grę i stwierdzenie, jakoby była nieco podobna do Settlersów - jest całkowicie nie trafne. Patrician II to gra naprawdę złożona i dość ambitna - to nie jest jakiś tam erteś - tu nie ma "przepraszam i będzie dobrze", trzeba się naprawdę znać na ekonomii, a i o polityce zapamiętać nie wolno.



Jak się pewnie domyślicie, gracz w nowej produkcji ze Strategy First nie jest żadną płotką, ale bogatym skurczybykiem, który ma ambicje zdobycia wpływów w jak największej liczbie miast. Gdyż owe wpływy oznaczają władzę i pieniądze - a to jest to, co patrycjusze lubią najbardziej. Drogę do osiągnięcia tego celu będzie cała masa.

W Patrician 2 znajdziecie trzy tryby gry - klasycznie: kampanię, pojedynczą misję i coś dla wielu graczy, nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Co nieco o tle, na którym dzieje się akcja. Grę zacząć możemy od dowolnie wybranego przez nas roku - pod warunkiem że będzie się mieścił w przedziale od 1300 do 1400 AD. Na odpowiedzialność autorów powiem (sam nie miałem okazji się o tym przekonać), że ilekroć ktoś zaszadzi do gry, tylekroć zostanie czymś mile zaskoczony. Niezwykle ciężko będzie o dwie takie same rozgrywki - czasem na ustaloną wcześniej i skuteczną politykę może wpłynąć jakiś nagle wynikły fakt historyczny - który zdeterminuje całkowicie taktykę i sprawi, że gry trzeba się będzie uczyć od nowa.

Patrician 2 dzieje się zasadniczo w czasie rzeczywistym. Zmienia się to tylko w trybie multiplayer - a właściwie w jednym z nich. Gra pozwala się zmierzyć naraz aż ośmiu graczom - albo w sieci lokalnej, albo... przy jednym komputerze - tury są więc w pełni uzasadnione. Choć, szczerze mówiąc, ciężko mi sobie wyobrazić ośmiu chłopów ślęczących przed jednym monitorem - nie wierzę, żeby kobiety pisały się na tego typu rozgrywkę.



Warto wspomnieć, że autorzy nie zmuszają graczy do obierania z góry przez nich wybranej taktyki. Do jednego celu prowadzi wiele dróg - w tym również nielegalne. Jeśli ktoś nie ma ochoty na zagłębianie się w meandry handlu, zawsze może zostać piratem.

Z tego, co napisałem u góry, wynikałoby, że gra praktycznie nie ma wad. To oczywiście nieprawda, choć jeśli chodzi o usterki czy niedoróbki, to jest ich bardzo mało. Jej największą bolączką jest sprawa całkowicie obiektywna i niemająca nic wspólnego z jej wykonaniem. Chodzi po prostu o tematykę - niezwykle mało popularną wśród graczy. Niektórzy mogą teraz zakrzyknąć, że to żadna wada - ale powiedzcie to autorom, którzy przez ten drobny fakt tracą (a raczej nie zyskają) tysiąca dolarów. Nie uważam jednak, że to źle - wszak maniacy również potrzebują się zabawić. Ich też niewątpliwie ucieszy duży stopień skomplikowania i co za tym idzie - trudności. Niezwykle ciężko jest wyjść na swoje, gdy każda rzecz, którą "musimy" zrobić, wymaga od nas nakładów finansowych znacznie przekraczających możliwości naszego skarbcza. Coż więc mogę dodać - ekonomist! Do dzieła, Patrician 2 na was czeka!

GATUNEK: EKONOMICZNA



Nie da się ukryć - gra w Patrician 2 pod żadnym względem pasjonująca i adrenalinopędna nie jest. Wszystko, co robimy, koncentruje się wokół pieniędzy. Kupujemy, sprzedajemy, dofinansowujemy miasto, dajemy łapówki; słowem - to, co dla każdego biznesmana jest chlebem powszednim. Warto poświęcić nieco większą uwagę wszelkim datkom. Warto klikać postaci zwykłych ludzi - można

się od razu dowiedzieć, jakie są aktualne potrzeby plebsu. Jak zwykle - biedni chcą datki, bogaci nie będą graca szanować, dopóki nie dołączy do ich ekskluzywnego klubu, zwykli mieszkańcy znów mają dziesiątki innych potrzeb. Ja robiłem co mogłem - pracowałem bardzo dużo, dawałem datki na rozbudowę kościoła, jedzenie ubogim, płaciłem podatki, nie zadłużałem się nadmiernie w banku, dofinansowywałem szpitale, budowałem domy, drogi (choć, choć - pewnie zastanawiacie się, jak tego dokonałem? Nie, nie przyznam się)... I wiecie co? Aż JEDEN (jeden, 1, JEDEN!) człowiek w całym mieście nie miał do mnie żadnych zastrzeżeń. Był to klaun, przez cały boży dzień zajmujący się żonglerką...

Jak to w życiu, rządzenie miastem to nie tylko przyjemności płynące z przeglądania setek tabeli, kombinowania, jakby się tu najmniej zadłużyć, dogodzić plebejzom i jednocześnie utrzymać dobre stosunki z rozpuszczonymi bogaczami. Czasem trzeba zakasać rękawy i iść w bój - oczywiście morską. Gracze nieobeznani z taktyką walki na morzu mogą zdać się na komputer - bitwa zostanie rozegrana automatycznie, a gracz straci możliwość rozerwania się (przez np. kulę armatnią). Ale to - jak już kto woli,

Warto wspomnieć, że autorzy nie zmuszają graczy do obierania z góry przez nich wybranej taktyki. Do jednego celu prowadzi wiele dróg - w tym również nielegalne. Jeśli ktoś nie ma ochoty na zagłębianie się w meandry handlu, zawsze może zostać piratem.

Z tego, co napisałem u góry, wynikałoby, że gra praktycznie nie ma wad. To oczywiście nieprawda, choć jeśli chodzi o usterki czy niedoróbki, to jest ich bardzo mało. Jej największą bolączką jest sprawa całkowicie obiektywna i niemająca nic wspólnego z jej wykonaniem. Chodzi po prostu o tematykę - niezwykle mało popularną wśród graczy. Niektórzy mogą teraz zakrzyknąć, że to żadna wada - ale powiedzcie to autorom, którzy przez ten drobny fakt tracą (a raczej nie zyskają) tysiąca dolarów. Nie uważam jednak, że to źle - wszak maniacy również potrzebują się zabawić. Ich też niewątpliwie ucieszy duży stopień skomplikowania i co za tym idzie - trudności. Niezwykle ciężko jest wyjść na swoje, gdy każda rzecz, którą "musimy" zrobić, wymaga od nas nakładów finansowych znacznie przekraczających możliwości naszego skarbcza. Coż więc mogę dodać - ekonomist! Do dzieła, Patrician 2 na was czeka!

P.C.
CD ROM
2x CD

PL
Polska wersja gry

PREMIERA 10.12
szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

cena
69⁹⁰

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

Primitive Wars doskonale rozwija i łączy ze sobą osiągnięcia klasycznych gier RTS. CZTERY WROGO NASTAWIONE DO SIEBIE RASY, jedna niewielka wyspa na której brakuje powoli miejsca do rozwoju, wisząca w powietrzu aura nieuchronnej konfrontacji. Przejrzysty i łatwy do opanowania interfejs pozwala kierować oddziałami złożonymi z kilkudziesięciu rodzajów jednostek. Niezwykle wciągająca fabuła gwarantuje długie godziny doskonałej zabawy.



www.primitivewars.com

Developed by Wizard Soft Ltd. Published in Europe by The Arxel Guild. All rights reserved. MANTA Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiśniński.

WIZARD
SOFT
www.wzsoft.com

arxel
tribe

multimedia
MANTA
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

8

Producent: Strategy First Dystrybutor: Strategy First Internet: www.patrician2.com Wymagania: PII233, 32 MB RAM Akcelerator: nie trzeba

realizm rozbudowanie wysoki poziom trudności

gra dla bardzo wąskiego grona odbiorców czasem przesadzony stopień komplikacji

REAL WAR

AIR LAND SEA

GATUNEK: RTS

Pepin Krootki

Nigdy nie zrozumiecie, jak sprzeczne uczucia targają mną w tej chwili. Według jakich kryteriów mam ocenić grę, którą testowałem przed chwilą? Grałem już w najrozmaitsze z nich i nie ma chyba takiego gatunku, którego bym nie widział. W tym przypadku dane mi było recenzować coś, z czym jeszcze nigdy wcześniej nie miałem okazji się zetknąć. Sądję, że powinniśmy nazwać rzecz po imieniu. Proszę państwa, powitajmy pierwszą grę PROPAGANDOWĄ...

Ldaję sobie sprawę, że to wielce ryzykowne stwierdzenie, ale skoro mamy filmy o wyraźnie propagandowym zabarwieniu, to właściwie dlaczego w XXI wieku nie miałyby pojawiać się gry z takim przesłaniem? Oczywiście nikt nie przysięga, że takie właśnie były jego intencje podczas tworzenia danego programu. Zatem raczej do nas należy obowiązek rozpoznania, czy gra nie przemycia ukrytych treści, nie narzuca pewnego sposobu myślenia. Żeby nie doszło do nieporozumień, muszę w tym miejscu zaznaczyć, że grałem swojego czasu w beta wersję Real War. Może to w pewien sposób rzutować na mój punkt widzenia, albowiem wersja finalna została nieco uładowana, ale ja nadal mam jeszcze w pamięci wersję beta. Mam wrażenie, że ktoś skonstatował, iż zaaplikowana dawka patosu za bardzo rzuca się w oczy, więc ograniczył apologetyczny, pod adresem USA, charakter gry.



Na obrazkach wygląda to bardzo niewinnie – ot, kolejny RTS – sam już nie wiem, który w tym roku. Znajdziemy tu nawet kilka niekonwencjonalnych rozwiązań, jak na przykład płynne regulowanie odległości. Z jakiej oglądamy wydarzenia. Nic nie stoi na przeszkodzie, by od czasu do czasu spojrzeć na pole bitwy z szerszej perspektywy. Czasami, ponieważ przy maksymalnym oddaleniu oddziały są zbyt małe, by można je było rozróżnić. Podobnie jak w przełomowym Total Annihilation, połączono tu ze sobą trójwymiarowe jednostki i dwuwymiarowy, bitmapowy teren (piechota jest jednak odwzorowana za pomocą tradycyjnych dwuwymiarowych sprite'ów). Efekt jest bardzo dobry, jeżeli chodzi o wygląd terenu, lecz tylko zadowalający w przypadku jednostek. Ich wykonanie nie szokuje, ale specjalnie zniszczony też nie był. Czynnikiem decydującym jest tu rozdziel-



czość. Przy ustawieniu 640 x 480 punktów wygląda jednostek pozostawia wiele do życzenia. Sytuacji nie ratują szczegóły pokroju śladów na śniegu. Dziwne, że biały puch ugniatą się tylko pod stopami szwejków, podczas gdy pojazdy zdają się oszukiwać prawa fizyki.

Krajobraz ułamek szwedzkiego się po okolicy zwierzęta – podobnymi akcentami autorzy RTS-ów pieczą nas już od dawna. Wolałbym zresztą, żeby nie mydlono oczu kilkoma wotami przy wodopoju, a raczej wzięto się za porządne opracowanie terenu choć o minimalnym stopniu interakcji. Co z tego, że możemy zniszczyć most? Toż takie zagrywki oferowano nam już w pierwszym C&C! Dziś to nie wystarczy, a gra, w której było ogrodzenie ze sztachet stanowi dla ciężkich pojazdów gąsienicowych przeszkodę nie do przebycia, musi wywoływać pewien niesmak. Czy podczas planowania ofensywy koniecznie musimy brać pod uwagę nie tylko ukształtowanie powierzchni i układ rzek, ale także płoty rozgraniczające pastwiska? Teren w Real War zdaje się być zupełnie oderwany od zdarzeń toczących się nań walki. Przyzywczajony do poziomu ustanowionego przez Red Alert 2 (przynajmniej chyba, że RTS-y spod znaku C&C kreują pewną jakość – absolutne minimum, poniżej którego nie powinniśmy zejść żadna współczesna gra tego typu) czuję znaczny dyskomfort, nie mogąc obsadzić piechotą budynków, by zapewnić chłopcom choć minimalną osłonę.



Wysokie wymagania sprzętowe zmusiły mnie do odinstalowania Real War z domowego komputera. Aby porządnie pograć, udało mi się do redakcji i odpaliłem grę na mocniejszej konfiguracji. Celeron 500 i MatroxG400 wyraźnie przyspieszyły grafikę, ale jej jakość pozostała taka sama. Dopiero wyłączenie przyspieszenia sprzętowego znacznie zwiększyło płynność animacji. Jest to chyba pierwsza gra, w której wykorzystanie akceleratora objawia się zauważalnym spowolnieniem i utratą płynności. W zamian otrzymujemy jedynie efekt plastyczności czarnej mgły, zasnuwającej nieodkryte obszary mapy. Oferowana w Real War grafika, rozpatrywana z perspektywy wysokich wymagań



sprzętowych, z pewnością nie jest powodem do dumy, zwłaszcza że konkurencja prezentuje się na tym polu znacznie lepiej.

Rozgrywka polotem nie grzeszy, mimo iż wyraźnie silono się na oryginalność. Zrezygnowano z utartego scenariusza: zbieranie surowców, wywalczenie swobodnego dostępu do złóż, w końcu zniszczenie floty żniwierek przeciwnika, a tym samym rozłożenie jego ekonomii na łopatki. Tu pieniądze dostajemy z zewnątrz, w ramach umownych "dostaw". Regulamy dostęp do nich zapewni wybudowanie odpowiedniej liczby składów i zabezpieczenie linii zaopatrzeniowych, którymi przemieszczają się śmigłowce bądź statki transportowe. Na samym początku każdej misji dysponujemy podstawową instalacją budowlaną, służącą za podstawę do rozbudowy bazy. O ile jednak w C&C struktura ta przybywała na ciężarówce, dzięki czemu można ją było rozładować zgodnie z własnym uznaniem, o tyle tutaj takiego wyboru nie mamy. Często zaczynamy ze stojącym w szczyrim polu i bez żadnego zaplecza budynkiem konstrukcyjnym, co wygląda bardzo nienaturalnie (jakby spadł z nieba).



Tempo gry jest bardzo szybkie, nawet jak na RTS. Jak wiemy, starcia w tego typu grach są na ogół statyczne. Dwie grupy czołgów po natknięciu się na siebie zatrzymują się i strzelają w regularnych odstępach czasu, aż po którejś ze stron ostaną się niedobitki. Tutaj jest zupełnie inaczej – czołgi ganiają się wzajemnie bez składu ni ładu po dużych obszarach, wykonyując dzięki unikowi rzadziej jeżdżąc tam i z powrotem... Rozumiem, że chciano uniknąć sytuacji, w której oddziały podczatwalili stoją i czekają jak barany na rzeź, ale niechcący posunęło to do skrajności.

Do akcji rzucono około czterdziestu jednostek reprezentujących cały dorobek ludzkości w dziedzinie uśmiercania. Spotkamy tu atomowe łodzie podwodne, bombowce B-52, a nawet niewinnie wyglądające pontony. Wszystkie te środki bojowe odwzorowano w dosyć luźny i typowy dla RTS-ów sposób. Tak więc A-10 razi czołgi jedynie z działka, które okazuje się tu – o ironio! – beznadziejnie nieskuteczne. Podobnie arcydzieło jest nią tylko z nazwy, bowiem skutecznością równa się zwykłym czołgom.

Ścisłe ograniczony limit jednostek danego typu, jakimi naraz możemy dowodzić, skutecznie uniemożliwia zgromadzenie większych sił w celu przeprowadzenia ostatecznego miążdżącego uderzenia. Zaraz po tym, kiedy na froncie polegna jakieś oddziały, mamy możliwość wyprodukowania "kwięcej krwi", po czym mięgiem rzucamy je do boju, by zastąpiły stracone jednostki. Na miejscu rozgrywa się opisana już wściekła kotłownia, po czym efekt jest taki, że zdobyliśmy niewielkie pole oddzielające nas od bazy wroga. Ponieważ podczas bitwy zbyt szybko wykrawaliśmy, by pozostałe przy życiu wojsko mogło utrzymać teren, musimy szybko wytworzyć nowe jednostki, zanim przeciwnik zdąży odbić dopiero co zajęty przez nas rejon. Błędne koło się zamyka. Oczywiście tak, wyglądają jedynie typowe misje. Zdarzają się i mniej oklepane zadania, polegające np. na zniszczeniu lądowych baz terrorystów za pomocą odpalanych z okrętów rakiet Tomahawk oraz nalożeniu ładunków na pokładzie lotniskowca. Toteż jeśli mało wam oglądania tego typu historii w telewizji i koniecznie musicie dokopać terrorystom samodzielnie, nie moglibyście lepiej trafić. Każda z dwóch jak najbardziej liniowych kampanii składa się z dwunastu misji umiejscowionych w trzech strefach klimatycznych. Zwiędniemy zatem gorące piaszki pustyni, pame tropiki i zasypane śniegiem półkole.



Najlepiej w grze wyglądają filmy. Mam niejasne przecucie, jakby wypompowano w nie więcej pary i zapalu niż w samą rozgrywkę. Od strony technicznej (rozdzielczość i piksele) nie zachwycają, ale imponują dynamiką i liczbą detali. Chwilami aż się nie chce wierzyć, że to wszystko jest renderowane! Marszowa melodia, towarzysząca podrywającym się do lotu śmigłowcom, z wyraźnym aż nazbyt wymalowanym napisem "US Army", nie pozostawia złudzeń, że oto Wuj Sam wreszcie obudził się i zamierza przetrząsnąć tyłki wszystkim wrogom pokroju i demokracji. Wymowa jest jasna i oczywista. Dobiegający z głośników ciele, lecz zdecydowany głos klaruje nam, że to Stany Zjednoczone są w dwudziestym pierwszym wieku jedynym supermocarstwem, które pełni rolę "światowego zandama", gwarantu pokoju i dobrobytu. Jednak na "niestabilnej półkuli" niezadowolonych z takiego stanu rzeczy tworzą "Niezależną Armię Wyzwolenia" – organizację terrorystyczną zagrażającą pokojowi na świecie. Po zamachu na amerykańskie bazy w Sudanie USA postanawia wydać otwartą wojnę terrorystom i popierającym ich krajom. Dalej nie ma już żadnych konkretnych – a jedynie propaganda...

Z trudem powstrzymałem spazmy śmiechu, czytając jak to w kolejnych rejonach świata (np. Skandynawii) bliżej nieokreślony lokalny rząd nie

dawał sobie rady i dobroliwie USA musi tam zrzucić pomoc humanitarną (komu? Szwedom czy Norwegom?)). Co chwila katowani jesteśmy wizją amerykańskiej potęgi i wszechmocy (jakoś jedenastego września na nic się zdały wszystkie te niewidzialne myśliwce i atomowe lotniskowce...). Zaż po przeciwnej stronie barykady przewalają się gromady czołgów i śmigłowców produkcji radzieckiej oraz ciągnące się aż po horyzont obozy wyrotowców. Widać, jak bardzo Amerykanie chcieliby, żeby tak to właśnie wyglądało – szarżujące dywizje pancernie terrorystów – uzbrojone w przestarzały sprzęt, który najpotężniejsza armia na świecie mogłaby zniszczyć w gorii i chwale. Nie, panowie, tak lekko nie ma. Darujcie to, co zaraz napiszę, ale nie mogę się już powstrzymać. Cała otoczka gry wygląda, jakby ją zrobiono na zamówienie Pentagonu i aż trudno uwierzyć, że prace zaczęto jeszcze przed atakiem na WTC.



Zapewnienia, jakoby Real War powstawała na podstawie wojskowego i profesjonalnego programu wykorzystywanego do szkolenia żołnierzy (zwanego Joint Forces Deployment), odłożmy między bajki. Podobnie zresztą jak przechwałki na temat, że gra uczy skoordynowanego użycia różnych rodzajów broni. Ja zobaczyłem tylko zwykły RTS, w którym czołgi strzelają tylko z dział głównego i to na niezbyt imponującą odległość. Już Sudden Strike był pod tym względem o niebo lepszy (tam przynajmniej pancerniacy "niezali" piechotę także z pokładowych kaemów). Ta gra jest o wiele bardziej propagandowa niż szkoleniowa. Umiejętność podejmowania nieskomplikowanych szybkich decyzji i w zmieniających się warunkach

Zapewnienia, jakoby Real War powstawała w oparciu o wojskowy, profesjonalny program, wykorzystywany do szkolenia żołnierzy (zwany Joint Forces Deployment), odłożmy między bajki. Podobnie zresztą jak przechwałki na temat, że gra uczy skoordynowanego użycia różnych rodzajów broni. Ja zobaczyłem tylko zwykły RTS.

można sobie przecież wyrobić nawet w Starcraftcie czystym sercem C&C. Podobno w 1996 roku pewien amerykański generał stwierdził, że każdy marine powinien kiedyś choć raz zagrać w ostatnią z wymienionych gier. Cóż... Śmiem wątpić, czy zdobyte w ten sposób wiedza i umiejętności na wiele mu się zdążyły w starciu z wyszkolonym przeciwnikiem.



6+

Producent: Simon & Schusters Interactive ■ Dystrybutor: Lemon Interactive ■ Internet: www.real-war.com ■ Wymagania: Win95, Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator zgodny z Direct3D i 8 MB pamięci ■ Akcelerator: niezbędny

- jeśli kochacie Amerykę... ■ ...spodobać się wam filmy! ■ w sumie jednak gra się całkiem nieźle
- patos ■ dywizje pancernie terrorystów... ■ walka przypominająca beładną bieganie ■ propaganda w sporej dawce

GATUNEK: SYMULATOR

F/A-18 Precision Strike Fighter

Pepin Krootki

Dlaczego F/A-18 Hornet 3.0, gra, o której można powiedzieć wiele, lecz na pewno nie to, że stała się sławna, tak głęboko utkwiła mi w pamięci? Może dlatego, że bardzo mi się swego czasu podobała? A może dlatego, że pełna wersja tego symulatora była ongiś na naszym CD? Już wiem! Przecież recenzja Hornet 3.0 ukazała się w tym samym numerze, w którym znalazły się moje pierwsze teksty! Nie da się ukryć, że latka leca i wiele się od tego czasu zmieniło. Sam symulator ze stajni GraphSim zmienił się jednak bardzo nieznacznie.

Na początek małe przypomnienie, jako że zdaje sobie sprawę, iż nie każdy czytelnik pamięta, jak to było w 1997 roku. Grafika pierwszego Horneta, oznaczonego cyframi 3.0, była czystą, surową wektorówką. W czasach gdy tekstury na dobre już zagościły we wszelkich trójwymiarowych grach, było to w pewnym sensie posunięcie ryzykowne. Najważniejsze jednak, że spodobało się szerokiemu gronu graczy. Nie oznaczało to wcale, że grafika była marna. Wręcz przeciwnie, moc i pamięć zaoszczędzona na braku tekstur wpompowano w oszałamiającą wówczas liczbę detali. Efekt był taki, że gra wyglądała wysmienicie. W wydanej nieco później kontynuacji, a mianowicie F/A-18 Hornet



Kiedy w moje ręce trafił F/A-18 Hornet Precision Strike Fighter, nie kojarzyłem go z wyżej opisaną serią gier. Nazwa producenta brzmiała znajomo, lecz jego logo było zupełnie inne. Także intro, nad którego wątpliwą urodą przejdziemy bez słowa, nie zapowiadało, iż za chwilę poczuje się, jakbym spotkał starego znajomego. A jednak! Trafiłem do dobrze znanego menu, którego każdy ekran znam już niemal na pamięć. Wybrałem trening i od razu znalazłem się pośrodku doskonale mi znanej (oczywiście mam na myśli jedynie komputerową wersję) bazy na Hawajach. Tej części gry nie zmieniano (ani odrobinkę) od czasów Horneta 3.0! Latały tu nad dokładnie tak samo odwzorowanym Pearl Harbor i zaliczamy identyczne misje treningowe! Po wystartowaniu od razu zorientowałem się, w którą stronę się skierować, by spotkać nabierający wysokości pasażerski samolot linii Delta (tak jest - spędziłem już w tej okolicy tyle godzin, że zdążyłem na oko poznać nawet rozkład lotów na pobliskim lotnisku). W "Korea Gold" jeszcze mnie to bawiło, ale teraz... Panowie z Graphsim - wstyd!!! Nie wystarczy zmienić sobie nazwę (zresztą bardzo delikatnie) i logo oraz zapakować grę do nowego pudełka, by móc ją bezwstydnie sprzedawać po cenie nowego produktu!

Właściwe misje, których jest wszystkiego dwadzieścia osiem, rozgrywają się nie gdzie indziej jak w Korei, którą także zdążyliśmy już poznać jak własną kieszeń za sprawą poprzednich edycji. Tura lotów bojowych, a konkretnie: całkowicie liniowa kampania, nie pozostawia żadnych złudzeń - nie zdobyto się na polepszenie CZEGOKOLWIEK w tej materii. Cały wysiłek autorów ograniczył się do wykreowania kilku nowych misji. W czasach gdy nawet przeciętne symulatory oferują dynamiczną lub przynajmniej nieliniową kampanię - to zdecydowanie za mało.

Realizm i poziom rozgrywki... Jak myślicie? Tak, zgadza się. Nie uległ zauważalnym zmianom. (Nadal na plus trzeba grze zaliczyć swobodę w ustalaniu realizmu, z jakim odwzorowano poszczególne aspekty lotu i walki. Chociaż system ten pozostał prawie niezmienny od czasów Horneta 3.0, nadal wyjątkowo dobrze spełnia swoje zadanie - nawet na tle dzisiejszych produkcji).

Od strony graficznej obojętne się bez rewolucji. Udoskonalono efekty cząsteczkowe, dym, efekty atmosferyczne etc. Niewiele! Kanciasty, wektorowy krajobraz, który jeszcze jakoś przełknęlibyśmy dwa lata temu, dzisiaj wydaje się anachroniczny i przestarzały. Tak jak parowóz przy TGV - niby wszyscy kochamy parowozy, ale nie uśmiecha nam się spędzanie podróży w składzie ciągniętym przez takiego "demonia szybkości". Totalną kompromitacją są zaś modele samolotów (poprawiono tylko naszą maszynę!) i obiektów naziemnych, z których większość uchowała się niezmiennie od czasu edycji 3.0 (nie obłożono ich nawet teksturami!). Zbudowane z klocków miasta mogłyby zachwycać jedynie graczy, którzy spędzili ostatnich pięć lat odciążeni od świata w lochu...

Co ja się tu będę rozpisywał? Młodym stażem graczom nie warto zwracać PSF głowy, bo na rynku jest już dziś wiele lepszych i ładniejszych gier. Starym wyjadaczom dość powiedzieć, że nic się tu nie zmieniło.

PS
Zauważyliście, że z każdą kolejną edycją wydłużeniu ulega nazwa? To co? Czekamy teraz na F/A-18 Super Accurate Multi Strike Fighter-Bomber Fresh Lemon Smell?



Korea, jedyną zauważalną zmianą oprócz nowej kampanii (i obsługi akceleratorów grafiki) było obłożenie terenu teksturami. "Korea" sprzedawała się dobrze, naturalną kolejną rzeczą doczekała się więc "złotej" edycji. Poprawiono efekty świetlne i jeszcze kilka bajerków. Sam rdzeń gry pozostawiając nienaruszony - był taki jak w wersji 3.0.

4

Producent: Graphsim/Xicat Interactive ■ Dystrybutor: Xicat Interactive ■ Internet: www.xicat.com ■ Wymagania: Pentium II 233, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, akcelerator z 8 MB pamięci ■ Akcelerator: kto nie ma, nie leci...

■ tak samo dobry jak rok temu!

■ i dwa lata temu... ■ i trzy lata temu... ■ i cztery też...



OPI

Microsoft®

Zaskocz siebie.

Zaskocz innych.

Możesz wszystko.

Możesz kreować swój świat na nowo. Przedstawiamy Microsoft Windows XP, najbardziej niezawodny system operacyjny, jaki kiedykolwiek stworzyliśmy. Możesz mu zaufać. Wspierają Cię funkcje zdalnej pomocy oraz przywracania systemu. Możesz uwolnić się od ograniczeń czasu i przestrzeni: komunikuj się w czasie rzeczywistym. Windows Messenger zrealizuje natychmiastowe połączenia tekstowe, głosowe i wideokonferencje. Możesz robić rzeczy, o których nawet Ci się nie śniło: eksperymentuj z muzyką, montuj własne filmy, przetwarzaj zdjęcia. Zmień swoje myślenie o możliwościach komputera. Z Windows XP możesz wszystko.

Centrum Obsługi Klienta Microsoft: 0 801 308 801, (22) 431 19 99
www.microsoft.com/poland/windowsxp



Windows® XP i Pentium® 4 wzajemnie zoptymalizowane.

Wykorzystanie niektórych możliwości systemu wymaga dostępu do internetu i zainstalowania dodatkowych urządzeń.
© 2001 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Windows i logo Windows są zarejestrowanymi znakami towarowymi bądź znakami towarowymi Microsoft Corporation.
Pentium, Intel Inside i logo Intel Inside są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel.

Microsoft
Windows xp

GATUNEK: FPP

Codename Outbreak

Gem.ini

Ukraiński GSC Game World postanowił, zdaje się, udowodnić wszem i wobec, że nie ma dlań rzeczy niemożliwych, gatunków niewłaściwych, gier niewygodnych. Po IMHO, znakomitej strategii czasu rzeczywistego, Kozakach: Europejskich Bojach GSC proponuje nam swoją własną, nie da się ukryć, interesującą wizję first-person shooterów - Codename: Outbreak.

Grą po raz pierwszy mieliśmy okazję zetknąć się w wersji demo dobre pół roku temu, gdy coś, co dzisiaj znamy jako Codename: Outbreak, nazywało się jeszcze Venomem 3D. Już wtedy dało się zauważyć, że warto będzie czekać na jej premierę - od razu np. stało się jasne, że znacznie bliżej C:O do serii R6 czy Delta Force (o Flashpointcie wtedy niczego pewnego nie wiedzieliśmy) niż, jak mogło się początkowo wydawać, Soldier of Fortune.

Fabula C:O przypomina odciłek X-Files, którego scenariuszycie zbyt głęboko zapadła w duszy seria Alienów - z jednej, zaś 'predatorzy' kosmar Schwarzeneggera z drugiej strony. Skojarzenia te nasuwają się już w trakcie oglądania znakomicie zrealizowanego prerenderowanego intra, ukazującego komandosów uciekających przed niewidzialnym wrogiem. Jak się szybko dowiemy, wrogiem tym jest pasożytniczy i przejmujący pełną kontrolę nad gospodarzem gatunek pochodzenia pozaziemskiego, którego członkowie pod-
różują w ogniu komety luksusowym meteor-
tem. A ten kamyczek, na nieszczęście ludzi i
szczęście graczy, miał spaść na znaną dobrze
nam wszystkim niebieską planetę. Naturalnie
nieświadomi zagrożenia ludzie wysłali w miej-
sce upadku meteoru, ekipę badawczą. Jak
łatwo się domyślić, po tej ostatniej szybko ślad
zaginął, podobnie zresztą jak po posłanym w
ślad za naukowcami dwoma patrolami policji i
wreszcie - po poznanych już komandosach.
Czy trzeba dodawać, że w tym momencie do
akcji wchodzi z licencją na wyeliminowanie
wszystkiego, co od samego początku nie woła
o litość, dwuosobowy team kierowany przez
gracza?

Wspomnianą załogę tworzymy, wybierając naszych faworytów spośród kilku zróżnicowanych tak

Codename: Outbreak przypadł nam do gustu. Wykorzystanie przez GSC Game World dobrych wzorców oraz odwaga we wprowadzaniu w gatunek first-person shooterów własnych, nierzadko przełomowych rozwiązań musi się podobać.

pod względem specjalizacji (operator broni ciężkiej, snajper, saper), jak i charakterystyki kandydatów. Warto poświęcić trochę czasu i wybrać mądrze - od tego bowiem, kto stanie u naszego boku, zależać będzie niejednokrotnie to, w jakim stanie kończyć będziemy misję. I tu docieramy do bardzo istotnego elementu nadającego Codename: Outbreak swoistego charakteru - zaawansowanej AI naszego partnera! Niejednokrotnie zadziwia on błyskotliwością tak w odnajdowaniu drogi, jak reagowaniu na przeciwników! Jedyną sytuacją, w której sobie ewidentnie nie radził, był... atak snajpera, gdy zamiast paść i szukać kryjówki, starał się odpowiedzieć ogniem z miejsca. Nie jest więc dziwne, czemu po pewnym czasie zaczynamy z narastającą trwogą obserwować stan jego zdrowia, wyświetlany w prawym górnym narożniku HUD-a. Na szczęście jest możliwe, w chwili gdy zaczyna być z nim krytycznie, wydanie mu rozkazu pozostania w miejscu (hold position - jeden z czterech dostępnych) bądź nawet "wcielenie" się w niego! Ta ostatnia możliwość przydaje się także w sytuacji, gdy np. napotykamy czołg i nagle przychodzi nam do głowy, że chyba lepiej będzie zaatakować go z wyrzutni rakiet będącej częścią broni towarzyszącego nam spec'a od wybuchów.

Jeśli zaś już o broni mowa - jej mocno nietypowy charakter jest pierwszą rzeczą, na którą zwróci w C:O uwagę nawet gracz słabo orientujący się w shooterach. I nie chodzi tu o jej wygląd, to bowiem w "futurystycznych" (a taki przecież jest Outbreak) ma prawo wyglądać odmiennie od wszystkiego, co do tej pory mieliśmy okazję wirtualnie dźwigać; a raczej o to, że po raz pierwszy badajże nasz heros (czy raczej - nasi herosi) nie dźwiga na plecach całego arsenału - tu wszystkie te shotguny, karabiny automatyczne, karabiny snajperskie, lasery czy wyrzutnie rakiet lub min - to tak naprawdę wciąż ta sama broń! Ta sama bazuje ona na koncepcji ruchomego "bębna" - sześcioboku, w którego poszczególnych częściach znajduje się amunicja różnego typu. Procedura zmiany rodzaju broni polega więc nie tyle wymianie jej na nową, ile na obróceniu się "bębna" w nową pozycję i

wysunięciu jakiejś dodatkowej rury czy innego celownika! Warto w tym miejscu wspomnieć, że jest to stanowiący, o ile mi wiadomo, absolutną nowość w grach tego typu element broni - mianowicie mikrofon kierunkowy zintegrowany z celownikiem snajperskim! Jego znaczenie docenić bardzo szybko - pozwala on bowiem na bezpieczny "zwiad" niepewnie wyglądających krzaczorów czy wyglądającego na pustą budynku. Dzięki niemu usłyszysz kroki strażników czy stawożnych Obcych; dowiesz się, gdzie czai się czołg. Słowem: dźwięk nabiera znaczenia! Może jeszcze nie takiego, jaki był Thief, ale nie jest już z całą pewnością Soldier of Fortune, gdzie "decybelomierz" nie grał kompletnie żadnej roli.

Wspomniane elementy - AI i dźwięk, grają jednak rolę nie tylko po naszej stronie - z tych samych algorytmów korzystają przeciwnicy, którzy rzeczywiście stają się niemal żywym, śmiertelnie inteligentnym przeciwnikiem. Co sprawia, że wbrew powszechnej uznawanej konwencji w C:O stronie zaskoczony niespodziewanym i nadszarpniętym śmiertelnym atakiem będzie... gracz! Już w demie dawno się poznać, że gra wymagać będzie raczej przemyślnych akcji, opartych na bezszelestnych podchodach, przerywanych dół czasu do czasu pojedynczym wystrzałem, który na zawsze wyeliminuje zauważonego przed momentem strażnika na wieży obserwacyjnej. I rzeczywiście - taki właśnie jest Outbreak w swej ostatecznej postaci - frontalny atak bazujący na ogniu ciągłym z potwornie niecelnym karabinu maszynowego nie ma prawa się udać! I to wcale nie dlatego (a przynajmniej nie tylko), że wrogów jest więcej i są lepiej wyposażeni - przede wszystkim dlatego, że... oni myślą! Np. czekają na dogodny moment, by strzelić i jak się okazuje, będą nader niechętni pomysłowi, że mają się tylko dobrze ustawić i efektywnie zginąć, kryją się za przeszkodami terenowymi, strzelają z pozycji leżącej. A nawet - gdy robi się nieciekawie - uciekają! Można też być pewien, że jeśli zobaczysz w oddali patrol złożony z dwóch żołnierzy i nie dość szybko zdejmiesz obrydlu - niożesz spodziewać się, że w trakcie gdy jeden z nich odpowiadać będzie ogniem, ten drugi zniknie ci z oczu, by w chwilę później zaskoczyć cię z innej pozycji, lub zawezwie (np. racą sygnałową) pomoc. Nie jest więc, co stanowić może ostrzeżenie dla tych, którzy mieli nadzieję na grę lekką i łatwą i przyjemną - różowo.

Nie mogę jednak nie wspomnieć, że w całym królestwie AI wystąpiła pewna niekonsekwencja - z jednej bowiem strony, AI reaguje nawet na kroki, z drugiej zaś strony - nie robi sobie nic z rozlegających się (czyt. znaczących) drogę, którą idziesz) wystrzałów czy porzuconych w jej pobliżu trupów. Więcej nawet - dopuszcza do sytuacji absurdalnych! Wyobraźcie sobie taką sytuację - jesteście dowódcą czołgu stojącego przy

Wielkie łowy

Ogromnym plusem C:O jest, dla odmiany, tryb gry wieloosobowej. Warto zapoznać się z nim choćby i dla pojedynczych snajperskich! A są to gry wyjątkowe - gry, w których każda próba zmiany pozycji czy choćby poruszenie się mogą sprawić, że ustawiony lepiej przeciwnik nagle bijrę nas, podtrząsnie broni do ramienia. To naprawdę ma urok, może nie wierzyć (prawda, śmiecie?) Fakt, ogólnie deathmatch z różnymi względów nie może równać się temu z QJIA czy UT. Jednak naszym zdaniem, obecność najwyższej chyba cenionego trybu multiplayer - cooperative wynagradza ten minus z nawiązką.

wejściu do bazy. Mija was dwóch żołnierzy, którzy cyklicznie patrolują prowadzącą do niej drogę. Nagle widzicie, jak giną, zdejmowani snajperskimi strzałami. Jak dla mnie, pierwszą rzeczą, jaką powinien zrobić nasz szef, to wszcząć alarm, następnie zatrza-

snąć się w wieży i nakazać kierowcy powolny zjazd drogą, a obłądź km-ów - strzelanie każdego podejrzanego krzaka i każdego zbyt głębokiego cienia. Tymczasem nasz czołg, owszem, podsunie się kilka metrów, jednak już w chwilę później, nie widząc nikogo w po-

bliżu i najwyraźniej zapominając o całym zdarzeniu, cofnie w poprzednie miejsce...

Podobnie, tj. piętnując niekonsekwencję, zastrzeżenia można mieć również do oprawy audiowizualnej. Codename: Outbreak oparto



C:O ma swoich face-huggerów. Różnica jest taka, że te małe paskudy tutaj wpijają się w kark. Wystrzegaj się cieni i niszczyć kokony nim zdążą wydać na świat swój ładunek.

o stworzony przez GSC Game World engine zwany Vital Engine ZL, który pozwala na stworzenie w miarę wiarygodnie prezentującego się świata. Jednak tylko w miarę: nie trzeba długo patrzeć, by stwierdzić, że widywaliśmy już ładniejsze gry. Nie można mieć też wątpliwości, że dźwięk, który w misjach nie budzi większych zastrzeżeń, w czasie odpraw wręcz prosi się o poprawienie - angielskie kwestie mówione z ciężkim rosyjskim akcentem skutecznie niwelują złudzenie autentyczności wydarzeń. Miejmy nadzieję, że polski wydawca gry, Manta, zrobi to lepiej niż w oryginale...

Wreszcie - gra, początkowo interesująca i nastrojowa, dość szybko traci tempo i... własnie klimat. W trakcie wykonywania pierwszych misji autentycznie boimy się, nerwowo rozglądamy korzystając z celownika snajperski i mikrofonu kierunkowego, i ogólnie czujemy równie pewnie jak ślimak na autostradzie. Później napięcie spada - z misji na misję wiemy o Obcych coraz więcej i znamy większość ich sztuczek - co sprawia, że nasze działania nabierają rutynowego charakteru. Co więcej - jako że snajperski strzał w głowę kończy życie tak przeciwników, jak nasze własne, a o outbreakowy odpowiednik apteczki trudno - szybko nabieramy zwyczaju quick-save'owania co dziesięć sekund, co naturalnie wpływa na odbiór gry: co z tego, że zginę - "wczytam save i po sprawie"...

Nie możemy jednak nie przyznać, że Codename: Outbreak przypadł nam do gustu. Wykorzystanie przez GSC Game World dobrych wzorców oraz odwaga we wprowadzaniu w gatunek first-person shooterów własnych, nierzadko przełomowych (naprawdę inteligentny partner czy mikrofon kierunkowy) rozwiązań musi się podobać.

PL
WERSJA POLSKA

TRADE EMPIRES

Trade Empires to nowa znakomita gra ekonomiczna twórców klasycznej serii Imperialism. Zbuduj swoje Imperium Handlowe w dowolnej z epok, od Starożytności aż po Rewolucję Przemysłową. Zobacz jak na przestrzeni dziejów rozwijały się międzynarodowe stosunki handlowe. Profesjonalna polska wersja językowa dostępna będzie w niesamowicie niskiej cenie 69 złotych.

69
złoty
+ okładka + okładka

GATUNEK: AKCJA 3D/PRIYGODÓWKA

Orientalne Noce

Inquisitor

**Sułtanowi Akabie urodziły się niegdyś pięć-
raczki. Cała piątka to prześlizne córki, które przez
lata wnoszą do pałacu władcy śmiech i światło
radości. Lata jednak mijają, a oblicze sułtana zasa-
piało się coraz częściej. Zbliżał się dzień, kiedy
wszystko miało ulec zmianie...**

Przynajmniej jedna z córek sułtana musi do dnia swych 20 urodzin zostać poślubiona. W przeciwnym razie - jak głosi przepowiednia - stanie się wstrętną i rozpustną kobietą, a sułtan i jego rodzina utracą władzę w królestwie. W przededniu owej daty księżniczka Lemon Bara, jedna z owych pięciu, zostaje porwana. To jej narzeczonym - Aliemu - przypada w udziale misja odszukania jej, a później także siostrzyczki. Nagrodą jest, jak to zwykle w bajkach bywa, ręka królowej i pół królestwa. Kto chce spróbować?

Oryginalna nazwa gry brzmi "Arabian Night", jednak warszawska firma Manta, dystrybutor produkcji z Silmaris, postanowiła zmienić tytuł na "Orientalne Noce".

Trudno się temu dziwić. Narastające nastroje anty-arabskie na świecie to pewna antyrekłama dla nic temu niewinnej gry. Okazuje się, że wydarzenia polityczno-militarne odbijają się echem nawet w naszym środowisku, wydawałoby się, zupełnie niezwiązanym z tymi wydarzeniami...

Jeszcze dwa słowa o Silmaris. Producent Orientalnych Noc to studio znane z takich tytułów, jak Deus, Robinson's Requiem, ISHAR, Time Warrior czy

Transarctica. Francuzi działają od 1987 roku i generalnie specjalizują się w grach fabularnych oraz przygodówkach. Orientalne Noce to gra action/adventure, która od razu skojarzyła mi się z Prince in Persia 3D i Tomb Raiderem. Baśniowe klimaty były tem również dla Alladin's Revenge, platformówki, która swoją premierę miała jakiś

rok temu. Orientalne Noce najbliższe są jednak Tomb Raiderowi, z którego czerpią pełną garścią. Gdyby nie to, że Ali jest facetem, podobieństwo byłoby pewnie jeszcze bardziej uderzające.

Analogia to Tomb Raidera nasuwa się do razu po wyładowaniu w Arabian Night. Nasz bohater ma podobną paletę ruchów (o czym jeszcze za chwilę). Zadania, które należy wykonać, aby odnaleźć kolejne księżniczki, również przypominają TR. Głównym przeciwnikiem Aliego jest Wielki Wąż, pochlebca i kłamca, który będąc doradcą sułtana, syczy mu do ucha jadowite słowa i knuje przeciw każdemu, kogo uzna za wroga. Nie powiem wam, czy to on kryje się za tajemniczymi zniknięciami królewskich dzieci, ale na pewno może się spodziewać całej masy przygód i pojedynków. Wrogowie Aliego to najróżniejszych autoramentu rzeźmieszk (w sumie 60 postaci). Do najdziwniejszych należy beznogi kaleka, który jeździ na niskim wózku i tylko pozornie jest bezbronny. W obu rękach dzierży bowiem olbrzymie młoty, którymi wali Aliego po kolanach (a może gdzieś indziej?). Pojawia się tu kłopot, bowiem nie można zmusić naszego bohatera, aby uderzał jedną techniką (w tym przypadku mieczem w dół). Wykonuje on od razu trzy machnięcia naraz, ale tylko

**"DUO BRACHIA ARMATA DUCUNT IN CAELUM" -
"Dwa uzbrojone ramiona wiodą do nieba".**

jedno skutkuje w wypadku beznogiego. Trochę to dziwne, bo okazuje się, że lepiej jest kopać utomnego przeciwnika (można wówczas wykonywać jedną technikę), niż szlachetować go mieczem. To zresztą nie jedyne zastrzeżenie, które dotyczy sposobu walki i poruszania się naszego Araba.

Aliego obserwujemy podobnie jak Larę, tzn. zza pleców. Różnica jest przede wszystkim taka, że brak mu wypiętego balastu, który tak wyeksponowano w TR. Inna sprawa to paleta jego ruchów. O ile w przypadku Tomb Raidera Lara poruszała się z gracją i wdziękiem, a jej "prowadzenie" powodowało u graczy dreszczyk rozkoszy, o tyle z Alim nie jest już tak miło. Być może jest to kwestia przyzwyczajenia, lecz chodzenie Alim jest nieco uciążliwe. Przede wszystkim Ali nie cofa się, lecz robi "fiflaka". Co to jest? To dość wymyślna technika - przynajmniej dla tych, którzy chcieli zwyczajnie zrobić krok wstecz.

Druga rzecz to używanie broni. W TR było to zadanie łatwe. Celowaliśmy mniej więcej (no chyba że posługiwaliśmy się bronią z celownikiem laserowym) i bam! - wróg leży. Ali posługuje się bronią zupełnie inaczej niż Lara. Nawet proste rzucenie bomby wymaga użycia kilku kombinacji klawiszy (i ustawienia celownika). W ferworze walki, kiedy chcemy załatwić kilku wrogów, nie ma na to czasu! Poza tym wspomniana już broń sieczna. Nawet zwykłe wyciągnięcie miecza z pochwy może okazać się zadaniem zbyt trudnym, a Lara robiła to

Księga tysiąca i jednej nocy

To zbiór bajek i podań ludowych napisany w języku arabskim, znany w tradycji ustnej już w X w., a ostatecznie uformowany w XVI-XVIII w. Odbiły w nim liczne gatunki prozatorskie i poetyckie: baśń, bajkę zwierzęcą, przypowieść, alegorię, romans, opowiadanie fantastyczne i awanturnicze. Zawiera odwołania do wielu kultur: arabskiej, perskiej, indyjskiej, egipskiej, a nawet do Starego Testamentu.

Do najbardziej znanych opowieści Księgi zaliczają się te o Sindbadzie, Ali Babie, Aladynie, o latającym dywanie. W bajkach tłoczno jest od demonów, dżinów, widm i straszdeł, choć głównymi bohaterami są zwykle mieszkańcy pałaców - kalifowie, wierzownicy i eunuchowie strzegący królewskich haremów. Narratorką wszystkich opowieści i jednocześnie bohaterką ramowej historii jest Szeherazada. Kiedy król Szahrijar dopuścił się zdrady, ten za swoją zniwagę postanowił zemścić się na całym niewieścim rodzie: "każdej nocy brał sobie dziewczynę, niekniętą jeszcze, a pozbawioną dziewictwa, polecał ją zabić z upływem nocy. Trwało to trzy lata". Pewnego wieczoru do królewskiej lożnicy przyszła Szeherazada, która oprócz sprytu i urody miała dar pięknego i zajmującego opowiadania. Począwszy od pierwszej nocy, przez 1001 kolejnych opowiadała swemu władcy historie, które nad ranem, w kulminacyjnym momencie, przerywała. Król, ciekawy zakończenia, za każdym razem darowywał życie swojej bajorce. Zasada szczęśliwego zakończenia, obowiązująca we wszystkich historiach Szeherazady, i tu znalazła swój wyraz: władca odzyskał wiarę w dobrą, mądrą kobietę i poślubił Szeherazadę, która wówczas była już matką jego trzech synów.

błyskawicznie. Jej pistolety trafiały do rąk momentalnie. Ali sięga po miecz powoli i często zdarza się, że przeciwnik zaatakuje, zanim bohater przystąpi do walki. Spotkanie z zaopatrzoną w wielkim kindżał Arabem, gdy broń Aliego to gołe ręce, nie może skończyć się dobrze.

Oprócz pojedynków w grze czeka nas również wiele innych zadań i misji. Trzeba w tym miejscu wspomnieć, że każdy z naszych przeciwników ma przy sobie sakiewkę ze złotymi monetami. Kiedy go pokonamy, możemy zebrać dukaty i ewentualnie jakąś broń (np. noże do rżnięcia). Za złoto nabędziemy u straganiarza wiele przydatnych przedmiotów. Przede wszystkim będą to różnego rodzaju mikstury. Oprócz podstawowej, która poprawia Aliemu poziom energii, są to również odtrutki przeciw truciznom oraz czarodziejskie mikstury wielorakiego zastosowania. Należy nadmienić, że Ali ma - oprócz broni siecznej i zestawu technik ręcznych - również umiejętności magiczne. Podstawowa to kula ognia, która przypomina atak Ryu ze Street Fightera. Kule energii można powiększać, odpowiednio długo trzymając Aliego w pozycji koncentracji mocy. Wygląda to naprawdę widowiskowo i jest przy tym maksymalnie skuteczne. Pewne umiejętności zdobywa się też w trakcie gry. W sumie Ali może się nauczyć około 30 różnorodnych technik ataku we wszystkich siedmiu etapach swojej podróży.

Wspomniane zadania, którym Ali musi sprostać, to np. zdobycie czarnych piór pięciu kruków. Takiej nagrody za informację o porwanej księżniczce żąda stary fakir. Zdobyć to trofeum nie będzie łatwo, bowiem ptaki przysiadają jedynie na szczycie wysokich murów, łatwo się domyślić, że gracz będzie teraz musiał dostać się na blanki. Podobnie jak w serii Tomb Raider, odnalezienie właściwej drogi to najtrudniejsze zadanie.

Podczas wędrówki przez siedem epizodów gry znajdziemy się w pełnym zaułków, tajemniczych ogrodów i mrocznych zakamarków arabskim mieście. Trafimy też do bogatego, skrzętego się złotem pałacu sułtana, a także na arabskie targowisko (suk). Nie ominie nas przygoda w podziemnych korytarzach z przelewającymi się pod nogami śmierzdzącymi ściekami.

Lokacje w Orientalnych Nocach są rozległe, ale brakuje im (otwar-tej) przestrzeni i podobnie jak w serii TR, są konstruowane dość



schematycznie. Oczywiście lokacje są bajecznie kolorowe i ładne, jednak możliwości engine'u, na którym skonstruowano grę, są ograniczone. Największy zarzut do ostatniego TR był taki, że wyglądał przedpotopowo jak na obecne czasy. Wystarczy spojrzeć na American McGee's Alice, by przekonać się, jak może wyglądać i "cho-dzić" gra TPP. Podobnie jest w przypadku Orientalnych Noc - gierka powieła sprawdzone pomysły, co jeszcze nie jest czymś szczególnie złym. Niestety graficznie raczej nikogo nie zaskoczy. Nawet jeżeli popruwasz latającym dywanem i wy-powiesz czarodziejskie "Seza-mie, otwórz się!" nie będzie ci lepiej.

Orientalne Noce to gra, która nie wzbudzi raczej większych emocji. Na pewno jest to ciekawy tytuł i poprawna produkcja (bardzo

dobre spolszczenie!), z którą można spędzić wiele godzin. Jednocześnie nie za-uważymy w niej nic takiego, co wciągnęło by mnie tak, jak choćby w przypadku wspomnianej Alicji. Brak klimatu? Być może to właśnie jest powód. Nawet orientalne motywy muzyczne i gorący taniec każdej z córek sułtana niewiele pomagają.



W grze Ghost Recon obejmujesz dowództwo nad elitarną grupą wojskową, uzbrojoną w najnowocześniejsze zdobycze techniki. Trwa wojna, porwani są zakładnicy, rośnie liczba ofiar, a Duchy wkraczają do akcji. Tylko twórcy Rainbow 6, opartej na motywach powieści Toma Clancy'ego potrafią tak od-wzorować pole walki. Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewelacyjnej cenie 99zł.



Tom Clancy's

GHOST RECON

PL

99zł



10/2000

7

Producent: Silmaris ■ Dystrybutor: Manta ■ Internet: <http://www.manta.com.pl/polsk/software/arabskienoce.htm> ■ Wymagania: P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB ■ Akcelerator: konieczny

■ wersja PL, dobry lektorzy ■ dużo przeciwników ■ świetna muzyka ■ niska cena!

■ pewne problemy z kierowaniem bohaterem ■ "nierówna" paleta ruchów Aliego ■ brak tego "czegoś", co powoduje, że gra się do oporu

INFINITI

■ Eld "Naglfar"

Czy marzyliście kiedyś o tym, by zagrać w eretes, którego akcja toczyłaby się od czasów prehistorii aż po odległą (z naszego punktu widzenia) przyszłość? I nie mówię tu o Cywilizacji, jako że to bardziej gra strategiczno-handlowa niż klasyczny RTS. Jeśli tak, to zamiast dalej śnić o takim cudzie, udajcie się do sklepu, by nabyć Empire Earth.

GATUNEK: STRATEGIA/RTS

Gra przeznaczona dla fanatyków Age Of Empires i stworzona przez jednego z autorów tego arcydzieła.

EMPIRE EARTH

Nie ma co ukrywać, że jestem wielkim fanatykiem Age Of Empires. Wiele miesięcy życia straciłem, siedząc przed monitorem i grając w obie jej części. Teraz z wielką niecierpliwością oczekuję na trzecią część tego arcydzieła. Zakładając oczywiście, że w ogóle się pojawi. Tymczasem dawny władca w kategorii gier strategicznych, firma Sierra (przykładem niech będzie seria Caesar), uraczyła wszystkich zwolenników Age Of Empires grą pod tytułem Empire Earth. Wiem, że co niektórzy oburzą się na porównania, jakie w tej recenzji padną, ale nie sposób nie postawić tych gier w jednym rzędzie, obok siebie. Zresztą Sierra na każdym kroku zaznacza, że za Empire Earth odpowiada Rick Goodman, twórca Age Of Empires. Więc...

Czy gra wzorująca się na innej nie może być bardzo dobra? Empire Earth udowadnia, że jest to jak najbardziej możliwe. Empire Earth, choć jest klonem AoE, to jednak zrobionym bardzo profesjonalnie i mającym ambicję dorównania - co najmniej - wzorowi. Tryby rozgrywki w zasadzie niczym nowym nie zaskakują, ponieważ wybrać możemy dowolnie skonfigurowaną mapę, scenariusz, kam-



panię oraz Tutorial, czyli trening. Kampanie są cztery i oferują nam możliwość pokierowania lośami starożytnych Greków, wcielenia się w rolę średniowiecznego władcy Anglii, dowódcy wojsk niemieckich na początku wieku XX... Można też zostać rosyjskim bohaterem w wieku XXI. Liczba kampanii trochę mnie rozczarowała, gdyż biorąc pod uwagę fakt, jak duży okres na przestrzeni historii ludzkości obejmuje fabuła Empire Earth, to chyba cztery kampanie nie są liczbą powalającą?

Chyba też z tego powodu lepiej grało mi się w scenariusze oraz pojedyncze mapy. A przeważnie jest wręcz odwrotnie, ponieważ bardziej wciąga mnie powiązany ze sobą ciąg misji niż gra na mapie, gdzie należy wykonać jakieś zadanie. Kampanie średnio mi odpowiadają także z tego względu na to, iż - moim zdaniem - znalazłoby się kilka bardziej nadających się do pokierowania nacji. Ot, weźmy na ten przykład Rzymian, Azteków czy... Polaków za czasów, powiedzmy, Jagiellonów. Czyż nie byłoby pięknie powalczyć z Krzyżakami?

dówki z questami, ale mimo wszystko nadal przypomina to Age Of Kings.

Druga sprawa - gdy zaczynamy grać... ponownie ogarnia nas uczucie déjà vu. Znowu wszystko kojarzy mi się z Age Of Empires 2. Ot, choćby sama produkcja jednostek, która w niczym nie różni się od tej, jaką mieliśmy w produkcie Microsoftu. (Inna rzecz, że trudno za to akurat winić EE - w końcu jest to dość powszechny standard dla

PREHISTORIC AGE / COPPER AGE / DARK AGE / RENAISSANCE / INDUSTRIAL AGE / INFORMATIQUE AGE
500.000 BC 25.000 BC 5000 BC 2000 BC 500 BC 0AD 900 AD 1300 AD 1500 AD 1700 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2300
STONE AGE / BRONZE AGE / MIDDLE AGE / IMPERIAL AGE / ATOMIC AGE / NANO AGE



Prehistoria (500 000-50 000 p.n.e.)

Prymitywne małe wioski zbudowane przez plemiona prowadzące koczowniczy tryb życia. Utrzymują się głównie z polowań, dlatego najważniejszym surowcem była wówczas żywność. Konflikty pomiędzy plemionami wybuchają na tle rywalizacji o łowiiska.

Era kamienia (50 000-5 000 p.n.e.)

W tej właśnie epoce po raz pierwszy pojawiają się praktyki religijne. Dzieje się tak głównie za sprawą dużej śmiertelności. Większość ludzi nie dożywa trzydziestu lat, więc duża popularnością cieszą się praktyki szamańskie, ci jakoby komunikują się z duchami. W owym czasie powstają także pierwsze struktury państwowe, pojawiają się przywódcy, a także narzędzia. Również te do zabijania. Głównym źródłem wyżywienia stają się ryby.

Era żelaza (5 000-2 000 p.n.e.)

Żelazo staje się pierwszym surowcem używanym przez człowieka, świetnie nadaje się do produkcji narzędzi oraz broni. Dzieje się to głównie na obszarze Mezopotamii. W tym czasie Egipcjanie zaczynają konstruować statki wojenne, dzięki czemu mogą przemierzać wody Morza Śródziemnego. Zmienia się również tryb życia człowieka. Plemiona dotychczas koczownicze (Sumerowie na południu Mezopotamii) zaczynają wieszać osiedla tryb życia, zajmując się uprawą roli, co z biegiem czasu ogarnie całą Europę.

Era brązu (2 000 p.n.e. do 0)

Największą nowością jest pojawienie się jako broni mieczy, a także wymyślenie falangi z powrotem używanej w bitwach. Falanga zdoła świetnie egzamin m.in. podczas wyprawy Aleksandra Wielkiego. W celu ochrony osady zaczyna się stawiać chroniące ją fortyfikacje. Wymusza to na atakujących konstruowanie pierwszych machin oblężniczych. Do przodu posuwa się również medycyna. W Grecji powstają szkoły zajmujące się edukacją w wielu różnych kierunkach.

Wczesne Średniowiecze (0-900)

Po upadku Cesarstwa Rzymskiego do głosu dochodzą plemiona barbarzyńskie. Powoli również rośnie w siłę Kościół.

Średniowiecze (900-1300)

Okres ten odznaczał się szybkim rozwojem technologicznym. Lokalni władcy dużo czasu poświęcają na rozbudowę fortyfikacji chroniących osady. Zamiast stają się potężnymi, trudnymi do zdobycia warowniami. Jednocześnie jednak coraz doskonalsze stają się maszyny oblężnicze. Śmiertelną bronią okazują się kusze, które w rękach odpowiednio wyszkolonych ludzi sięgają spustoszenia w szeregach wroga. Średniowiecze to również krucjaty, czyli wyprawy krzyżowe na Muzułmanów.

Renesans (1300-1500)

Renesans rozpoczął się od wielkiej zarazy, która zdiesiątkowała ludność Europy. Szybko rozprzestrzeniła się po Europie również proch strzelniczy, w wyniku czego do użytku wkraczają artyleria i arkebuz. Za pomocą armat zdobywano zamki, a także stawały się łatwiejsze, ale jest to na razie prymitywna artyleria i ładowanie armat trwa bardzo długo. Trafia także na pokłady galeonów i staje się ważnym elementem walk morskich.

Era podbojów (1500-1700)

Lata te to oczywiście wielkie wyprawy i kolonizacja nowych terenów. Na morzach bitwy stacjonują potężne uzbrojone galeony, a na lądzie do użycia wchodzi muskiet, które szybko można naładować i niewiele kosztuje ich produkcja. Śliskim tego powoli do historii przechodzą łucznicy. Duże zmiany zachodzą w nauce, głównie dzięki takim nazwiskom jak Galileusz czy Newton.

Przejdźmy jednak do konkretów. Jak już wspominałem we wstępie (możliście o tym przeczy-

tać również w poprzednim numerze w dziale "za pięć dwunastą"), fabuła Empire Earth obejmuje dzieje ludzkości od prehistorii aż po przyszłość. Konkretnie są to lata pomiędzy 500 000 p.n.e. a rokiem 2200. Czy jakkolwiek inna gra oferowała wcześniej coś tak wielkiego? Nie wydaje mi się. Zanim jednak zaczne wychwalać Empire Earth za jej rozmiar i rozmach, muszę chwilę pobiadolić na rozgrywkę, a raczej na fakt, że jest ona praktycznie taka sama jak w Age Of Empires. Zaczynamy od zadań, jakie nas czekają. Większość z nich należy do typu "przeprowadź X do miasta/punktu Y. X musi przeżyć" albo "zbierz armię i uderz na warownię Z", ewentualnie "wybuduj cud". Skądś to znamy? Rozumiem, że scenarzystom ciężko coś wymyślić, ale na dłuższą metę tego typu zadania męczą. Wprawdzie autorzy starali się chyba trochę na siłę w niektórych misjach wprowadzić elementy przygo-

gier tego typu.) Oczywiście, w późniejszych erach zamiast maszyn oblężniczych buduje się przeróżne myśliwce odrzutowe czy bombowce przenoszące pociski o głowicach atomowych, ale zasady produkcji pozostały bez zmian (surowce). Podobnie przedstawia się sprawa z budowaniem umocnień, wymyślaniem nowych technologii produkcji czy ulepszaniem jednostek wojskowych. Wszystko to już było! Przyjrzyjmy się jeszcze bliżej. Czy w Age Of Kings byli bohaterowie? Czy mogliśmy wznosić cuda, dzięki którym wygrywalismy zmagania? TAK!!! Jedyne, co mogę w rozgrywkę uznać za innowacyjne, to potężne czary, jakie można rzucić na przeciwnika. Taka zaraza to całkiem fajny i skuteczny środek na wytrzebienie plemienia wroga.





Podoba mi się również niezłe zdyscyplinowanie wojska podczas walki. Żołnierze starają się cały czas trzymać szyk, nie rozpraszać się, kiedy nie jest to konieczne, i walczą z głową. Nie ma przypadkowości w potyczkach, jak to bywało w Age Of Empires 2. Tu uczeń przerósł mistrza i chwala mu za to.

No dobrze, skoro cały czas wyliczam tylko podobieństwa Empire Earth do Age Of Kings to pewnie ktoś się zapyta, co ja takiego widzę w tej grze? Moja odpowiedź może być tylko jedna: pomijając mój fanatyzm do Age Of Empires, są to ROZMACH i jej wielkość. Wy-

rozmach, a że do tego kocham Age Of Empires, to nic dziwnego, że tak ciężko oderwać mi się od monitora.

Grafikę Empire Earth należy rozpatrywać pod dwójakim względem. Po pierwsze, grafika, jaką widzimy z ustawienia kamery z punktu izometrycznego, tak jak np. (no, zgadnijcie gdzie :)) w Age Of Kings. Wówczas grafika jak najbardziej zasługuje na miano ładnej. Może trochę "plastikowo" graficy wykonali budynki - wyglądają jak zbudowane z klocków. Nie są zbyt szczegółowe, drobiazgowo, nawet nazwałbym je z lekka surowymi. Za to świetne wrażenie pozostawia w nas przyroda. Ładne, poruszające się na wietrze drzewa, przejrzysta woda w rzekach czy pola oraz ptaki, jelenki, hipopotamy i tym podobne specjały, które szybko trafiają na stoły twoich podopiecznych.

Spytacie, jaki jest poziom graficzny jednostki? Powiedziałbym, że nie jest źle, lecz IMHO są nieco ubogie w szczegóły. Z drugiej jednak strony, należy wziąć pod uwagę olbrzymią liczbę jednostek oraz budynków. Nie sposób idealnie opracować to wszystko. Stworzenie gry tak dużej i dopracowanej graficznie w 100% zajęłoby programistom jeszcze kilka lat i takie cudo zajmowałoby pewnie płytę DVD.

Reasumując, grafika "z większej odległości" jest jak najbardziej w porządku - za nią graficy otrzymują dużego plusa. Trochę gorzej gra wygląda, gdy wykonamy zbliżenie, bo trzeba wam wiedzieć, że takowe można wykonywać i co ważne, postacie są wówczas... trójwymiarowe! Dla odmiany - tym razem skojarzenia z Myth są mile widziane. Zbliżenia to fajna sprawa, zwłaszcza podczas walk, bo pozwalają uważnie śledzić, jaki przebieg mają potyczki. I wszystko by było cudnie, gdyby nie mały feler. Po wykonaniu zbliżenia oczy są zaatakowane paskudnymi pikselami! Kwadratowe sylwetki, podob-



W tej grze możemy korzystać także z floty - w tym podwodnej.



A tu nieco wojen napoleońskich.



Helikoptery szturmowe i czołgi. To nie jest dobre połączenie. Dla czołgów.

obrażcie sobie grę większą kilkakrotnie pod niemal każdym względem od Age Of Kings. Wszystkiego jest więcej, więcej i jeszcze raz więcej. Nie mam zbyt dużo miejsca, by dobić was suchymi liczbami, ale jako przykład niech posłużą cuda. Jest ich sześć, w tym chociażby Wielka Biblioteka, rzymskie Koloseum czy Wieża Babilonu. Liczba jednostek bojowych sięga ponad dwustu. Od kupieckiego statku w erze kamienia po mecha w epoce Nano. Jednostki lądowe, pływające, latające... zwiadowcze, specjalne, szturmowe, obłąkające... do wyboru, do koloru. I do tego ta liczba epok. Wyobrażacie sobie, jaką swobodę daje czternaście epok w Empire Earth? Mam chętkę zagrać w prehistorii, wybieram sobie pojedynczą mapę i gierkę kierującą poczynaniami prymitywnego plemienia. Innym razem mogę wybrać epokę Nano i zaatakować mechami osiedle chronione przez działka laserowe. I wcale nie muszę kupować innej gry - bo mam wszystko w jednym. Imponuje mi naprawdę ten

ne twarze, w dodatku zamazane... Nie mówiąc już o animacjach. Sztwno, bardzo sztwno i nienaturalnie poruszają się jednostki na zbliżeniach. Co dziwne, tych pikseli tak bardzo nie widać na cut scenkach, a przecież one także zostały przygotowane na engine'ie gry. Najwidoczniej autorzy trochę bardziej przyłożyli się do filmików, a może jednak przy wielkości gry ciężko było dopracować w najmniejszych szczegółach grafikę?

Nad muzyką nie ma co się zbyt rozwódzić. Jest bardzo dobra, dźwiękowcy wszak starali się zamieścić w muzyce motywy klasyczne dla nacji obecnych w grze. Muza zmienia się również w zależności od sytuacji na ekranie. Raz ma wzbudzić niepokój, kiedy indziej spokojnie wypływa z głośników. Poprawnie należy ocenić również speechy. Każda jednostka mówi inaczej, a ludzie podkładający głosy starali się obdarzyć postacie akcentem odpowiednim dla danej nacji.

Wystawiając ocenę końcową, znalazłem się w nie lada trudnej sytuacji. Dlatego, że tę grę można ocenić z punktu widzenia dwóch różnych ludzi. Dla fanatyka erteosów, a zwłaszcza Age Of Empires, jest to gra wspaniała, wręcz klasyczna w gatunku - i można w nią grać tygodniami. Dla pozostałych graczy będzie to jednak jedna z wielu, niczym niewyróżniająca się z tłumu innych gier. Ja jestem fanatykiem, dlatego też w stopce ujrzyście dziewięć oczek. Mniej napaleni na tego typu gry niechaj odejmą jej jeden punkcik. Osiem to minimum, chociażby ze względu na rozmiar gry.

13/2001

9

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Play-It! ■ Internet: <http://empireearth.sierra.com> ■ Wymagania: P II 350, WIN 98/2000/ME, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: niewymagany

■ cała historia cywilizowanej ludzkości w jednej grze ■ większe od Age Of Empires ■ miejscami doskonała grafika ■ fajniutki muzyk i dźwięk ■ bardzo dobry interfejs

■ AoE było pierwsze :D ■ pikseloza postaci przy zoomach

INFO

Posejdon Bóg Atlantydy

■ ATy Moo

Recenzowanie dodatków do gier - zwłaszcza tych, które poza nowymi misjami nie wnoszą nic nowego do rozgrywki - to jedno z najtrudniejszych i najbardziej niewdzięcznych zdań, przed jakim stanąć może recenzent gier komputerowych. I właśnie na mnie trafić musiało.

Na pierwszy rzut oka machnięcie takiej recenzji to żaden kłopot - ot, pisze się kilka zdań o skłonności producentów gier do wyciągania z graczy ostatnich złotych za pomocą dodatków do hitowych gier, potem kilka zdań o oryginalnej grze, do której dodatek się recenzuje; następnie opisuje się nowości i usprawnienia wprowadzone w dodatku (jeśli jakieś są), potem zaś dodaje się zgrabne, niezobowiązujące zakończenie, a na koniec idzie do kasy po wypłatę mniejszej lub większej wierszówki. Zazwyczaj niestety mniejszej. Tak naprawdę trudno zrobić to inaczej, ale dla czytelników - którzy powinni być w przypadku recenzji najważniejsi - taki tekst nie jest ani ciekawy, ani odkrywczy. I co? Sami przyznacie, że nie jest łatwo. A trzeba...

Zatem zaczynamy. Posejdon to dodatek do Zeusa - Boga Olimpu, gry będącej zwieńczeniem serii City Building tworzonej przez firmę Impressions Games. Tak jak i w poprzednich tytułach z cyklu - Ceasar 3 i Faraon, tak i w Zeusie gracz miał okazję poznać niełatwe życie gubernatorów prowincji w starożytnych imperiach. I tak w Cesarze działaliśmy na chwałę Rzymu, w Faraonie, składając część egipskiemu bogowi Ra, a w Zeusie propagując ideały rozwoju duchowego i filozoficznego w starożytnej Grecji. Z całej trójki Zeus - Bóg Olimpu był zdecydowanie najlepszy, dlatego też z dużą przyjemnością zasiadłem do Posejdona.

Jak na zwykły dodatek do gry - a więc produkcję z założenia budżetową - Posejdon bazuje na niezwykle rozbudowanej fabule. Nic w tym jednak dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że jest ona oparta zarówno o historyczne fakty, jak i grecką mitologię oraz legendy o Atlantydzie, zapożyczone przede wszystkim z dzieł Platona - filozofa, którego powinniście znać. Położenie silnego nacisku na mitologię było zresztą jedną z najważniejszych zalet oryginalnego Zeusa, bowiem herosi i potwory z greckich legend znacznie uatrakcyjniły świat gry, zmieniając dość nudną w założeniach grę strategiczną w fascynującą przygodę. Dzięki sprytnemu zaprojektowaniu poszczególnych poziomów wykonywanie zadań ekonomicznych i zarządczych np. pomogło Herkulesowi w zabiciu przerażającej Hydry. Obie te zalety - a więc atrakcyjną oprawę fabularną, zapewniła nam mitologia i rewelacyjny design etapów, przeniesiono do Posejdona. Daje to motywację do rozegrania 30 nowych części gry i uzasadnienie zakupu dodatku, bowiem nowości do rozgrywki wprowadzono niewiele.

Daje sobie obciąć pisanki - i to obie - że zarówno nowe budowle, jak i nowe misje programiści z Impressions Games mogli wprowadzić już w podstawowej wersji Zeusa, a cała akcja z dodatkami to tylko wspomniane już we wstępie nieznosne wyciąganie szmalu od maniaków. Sami zresztą przyznacie rację, jeśli tylko zapoznacicie się z listą nowości wprowadzonych w Posejdonie. Gotowi? Posłuchajcie: dodano trzy nowe rodzaje rolnictwa (jelenie, pomarańcze i bydło), dwa nowe surowce, nową jednostkę wojskową (potężne fregaty), a rozgrywkę typowo greckie, czyli teatr i sport, zamieniono na rozważania naukowe i astronomiczne. Wynikiem tej ostatniej zmiany jest to, że możemy teraz budować np. obserwatoria, a naukowcy pałają się po mieście, głosząc mieszkańcom o odkryciach - co oczywiście zwiększa ich zadowolenie z życia i skłania do dalszego rozwoju miasta.

Aha, byłbym niesprawiedliwy w stosunku do twórców gry, gdybym nie wspomniał jeszcze o kilku pomniejszych innowacjach, czyli nowych bóstwach, które można czcić stawiając im świątynie, nowych potworach, które trzeba będzie pokonać, oraz dwóch nowych bohaterach, których



GATUNEK: SIM/STRATEGIA



tym razem jeszcze trudniej zadowolić niż herosów z Zeusa. Kłopot polega tylko na tym, że tak naprawdę zmiany te w żaden sposób nie wpływają na polepszenie jakości zabawy, ba, nawet więcej, one praktycznie w ogóle tej zabawy nie zmieniają - a dobry dodatek powinien przecież oferować przeżycia innego rodzaju niż "podstawka". Po rozegranie kilkunastu misji jasne staje się, że zmiany wprowadzone w Posejdonie są czysto kosmetyczne - zamiast uprawiać oliwki, uprawiamy pomarańcze; zamiast budować świątynie dla Zeusa, budujemy je dla Hery - efekt właściwie ten sam, tylko budynek na ekranie wygląda inaczej itd.

Nie zmienia to faktu, że w tych, którzy Zeusa pokochali, Posejdon tchnie drugie życie, tym bardziej że gra jest solidnie spolszczona, a na dodatek w pudełku znajduje się także gustowna podkładka pod mysz. Tak jak zazwyczaj - ci, co znają i lubią, mogą kupić: ci, co nie znają albo niech kupią oryginał - bo Zeus to naprawdę świetna gra strategiczno-ekonomiczna, albo niech poczekają na zestaw z podstawką i rozszerzeniem.

7

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Play-It! ■ Internet: www.sierra.com ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: nie trzeba

■ znów fascynujący świat gry ■ bardzo dobry engine oraz sposób projektowania poziomów - przeniesione z oryginału

■ zmiany raczej kosmetyczne - to najważniejszy i najcięższy zarzut

INFO

GATUNEK: AKCJA 3D

SPIDER-MAN

blo

Spidey jest kolejnym elementem tak zwanej "amerykańskiej" pop-kultury. Dla co poniektórych jest nawet symbolem Ameryki. (Raczej poza USA - bo tam za komiksowego bohatera uważany jest Kapitan Ameryka, superżołnierz, niegdyś lider zakreconej ekipy ziomali obdarzonych supermocami - Avengers, bodajże klon, dawno, dawno temu "podreperowany" do rangi superbohatera przez rząd USA, co miało uczynić z niego pogromcę Nazistów... dobra, starczy, wszechświat komiksów Marvela jest naprawdę przeogromny i prawie każda bardziej znacząca postać w nim "żyjąca" ma biografię długą, uduziwną i tak zakreconą jak to zdanie.)

Wszystko zaczęło się w latach 60 XX wieku, gdy niejaki Stan Lee, wtedy jeszcze nie za bardzo znany scenarzysta komiksów, podjął się zadania wykreowania bohatera, którego jeszcze świat nie widział. I słowa dotrzymał, tworząc człowieka, który wskutek napromieniowania "odrobinę" się zmutował... A potem już poszło: komiksy, gadżety, koszulki, serie animowane - no i gry.

To, o czym teraz czytacie, jest jego najnowszą wersją przygód (choć sequel podobno już rządzi na PS) skonwertowaną z PlejStacji. I jest dotąd najlepszą grą z Człowiekiem Pajakiem, jaka kiedykolwiek się ukazała.

Ale po kolei (PKP, sux!). Za stworzenie komputerowych przygód "pajaka" wziął się nie kto inny jak Neversoft, typki odpowiedzialne za "wypłucie"



zawodnik jak mucha biega po ścianach i sufiach tak głową do góry, jak i na dół. W końcu szlachectwo (i nazwisko) zobowiązuje. Pajak jak to pajak może, oprócz swobodnego człapania po ziemi, wspinać się po ścianach, sufitach, budynkach, pokonywać ogromne odległości, korzystając ze swojej pajęczyzny (wtedy Spider bardziej kojarzy mi się z Tarzanem). A właśnie: pajęczyzna. Oprócz tego, że umożliwia dostanie się do miejsc

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Komiks, film animowany, a już niedługo film fabularny z Człowiekiem Pajakiem zagasi na afiszach... (ale jako jeden z nielicznych :P nadal pamiętam niskobudżetową produkcję "Spider-Man" z lat 70/80). Reżyserii podjął się Sam Raimi, ziomek odpowiedzialny m.in. za naprawdę czadową serię "horrorów" Evil Dead, jak i za seriale, takie jak Hercules czy Xena. Tytułową rolę powierzono Tobey'owi Maguire. Tak tylko dla podniesienia adrenaliny :P wspomnę, że wcześniej planowano, iż w Parkera wcieli się wszystkim dobrze znany "boski"... Leonardo Di Caprio. Głównym przeciwnikiem pajaka będzie w filmie Green Goblin (Willem Dafoe), nie zabraknie także wybranki Petera, Mary Jane (Kirsten Dunst). O fabule prawie nic nie wiadomo, na pewno można się spodziewać, iż 50% akcji to najnormalniejsze "lubu", tylko że dodatkowo z pajęczym aspektem. Wiadomo natomiast, iż specjalnie na potrzeby produkcji zaprojektowano nowe kostiumy dla Spider-Mana i Zielonego Goblina (tak aby było bardziej "młodzieżowo" i adekwatnie do XXI wieku). Pajęczy faciek w zwykłych, czerwonych rajtach już nikogo nie podnieca...! Obraz zawita do kin USA w maju 2002. W Polsce najprawdopodobniej obejrzymy tę wysokobudżetową produkcję na dużym ekranie w czasie wakacji 2002.

na rynek trzech części Tony Hawka. O jakości tychże produkcji nie muszę pisać, gdyż z pewnością miałeś przyjemność popijania w którychś z nich - czy w PSX-owej, czy Piecowej wersji. Zresztą bardziej narwani i zafascynowani Tonym odkryli pewnie, iż jedną z ukrytych postaci w Tony Hawk Skateboarding 2 jest... sam Spider-Man.

I odwrotnie. To znaczy w komputerowym Spider-Manie możemy natknąć się na motywów nawiązujących do "dechą zalatującej giero". Ale to tak na marginesie.

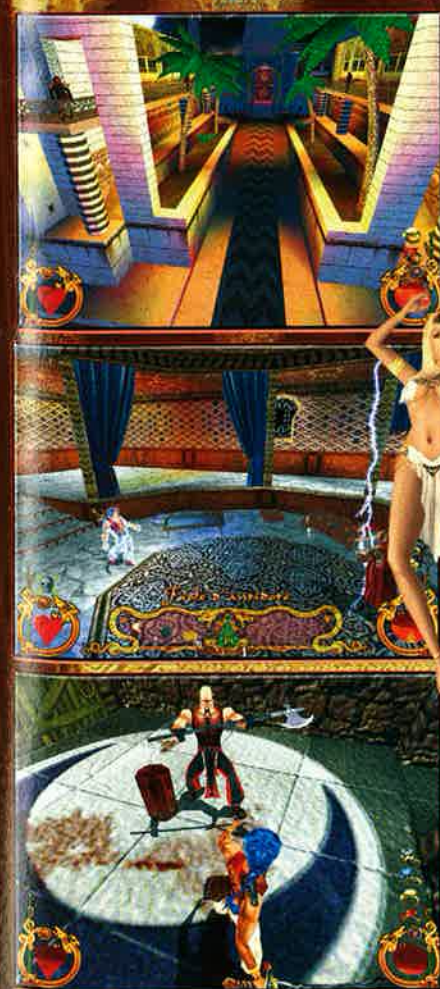


premiera 10.12

Orientalne Noce

cena 79⁹⁰

Książę Persji spotyka Larę!!!



Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i Jednej Nocy”, prześliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrozące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcykryjących etapów, 5 książniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Węzyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

wanadoo

Silmarils

VISIWARE

multimedia MANTA

niedostępnych dla normalnego człowieka, służy też jako broń. Możemy zrobić z niej kule, które niczym pociski rzucałyby we wrogów - czy też ochronną warstwę, która po paru sekundach wybucha - raniąc przy tym naszych oponentów. Ogólnie sterowanie Spiderem zostało bardzo dobrze pomyślane i po przebrnięciu przez fazę "przyzwyczajenia się" nie mamy już z nim problemów.

Grafika, jak to w konwersjach z pierwszego PS bywa, nie jest zbyt zachęcająca, ale też zainteresowanych tematem nie powinna odrzucić od monitora. Jak na "adaptację" komiksu to, wg mnie, jest naprawdę w porządku i gdy nawet ktoś już narzeka na nieco ubogie otoczenie, to po jakimś czasie przestaje na to

GLÓWNE POSTACIE W GRZE

Spider-Man/Peter Parker

No ludzie! Kto z osób czytających to, co teraz czytają, nie orientuje się, kim jest Spider? Ale niech wam będzie: podczas prezentacji skutków jakiegoś tam promieniowania następuje awaria paru urządzeń, a niejaki Peter Parker, student - fotograf brukowca Daily Bugle, dostaje sporą dawkę tego czegoś. A że w jego pobliżu znajdował się najprawdziwszy pająk, spowodowało to... wy już dobrze wiecie, co, Parker może wspiąć się po ścianach, ma siłę, która pozwala mu podnieść parę razy cięższy od niego ciężar, poza tym niezwykle "zmysł", dzięki któremu wyczuwa zagrożające mu niebezpieczeństwo. Mimo to wielu sądzi/myśli/udaje, że wie, iż ciało Petera nie wytwarza specyficznej i w sumie najważniejszej w całym tym cyрку pajęczyny. Dzięki znajomości chemii nasz pajęczny ziomek sam produkuje specjalną substancję, którą umieszcza w specjalnych slotach swego kostiumu.

Warto także wspomnieć, że w najnowszej serii "Spider-Man Unlimited" (być może niedługo i w PL będziemy mieli szansę się z nią zapoznać) nasz bohater jest o wiele młodszy, a także zajmuje się tworzeniem stron internetowych. Widać Webmaster nie tylko w "realnym" świecie chce być Webmasterem. :)

Mary Jane

Zona Parkera. Modelka, aktorka, a także właścicielka naprawdę ciekawego nazwiska (oglądali "Żółtodziobów"?). W amerykańskich wydaniach Spider-Mana już dawno dała naszemu bohaterowi potłomka, a jest nią niejaka May Parker, (która, nawiasem mówiąc, ma już własną serię komiksów w rodzaju "ileś tam lat później", w której to już jako nastolatka rozprawia się z przestępcami dzięki specjalnym zdolnościom, jakie "odziedziczyła" po niezwykłym tatuśku.) Oprócz Mary Jane w grze spotkamy także innych ziomek stojących po stronie Spider-Mana, jak np. Żywa Pochodnia, Black Cat czy Daredevil.

Venom

Jeden z najbardziej popularnych wrogów Spider-Mana. Jego kostium to żywy symbiot, który wielokrotnie podwyższa jego siłę oraz daje wiele innych możliwości jego "nosicielowi". (Co będę mówił, sami to odkryjecie podczas walki z tym pacjentem. :P) Oprócz Venoma w grze spotkamy jeszcze wrogów człowieka pająka, jak Mysterio, Rhino, Dr. Octopus i Skorpion.



No i wtedy odkryjemy, że gra NIBY jest krótka. Podkreślam słowo "NIBY". A to dlatego, że ilość dodatków i bajerów, które może



zwracać uwagę i oddaje się tylko wciągającej rozgrywce. Właśnie, właśnie. WŁAŚNIE! Zabawa naprawdę jest "w pyty" i przykuwa do monitora jak elektromagnes szpilkę - aż do momentu kiedy ją ukończymy.



drugiej strony jednak, częściej jej nie słychać, niż słychać :(. Udzwiękowanie poraż. Poraża odgłosem "człapania" Spidera. Co jak co, ale że on w kłapkach kąpielowych do pracy chodzi, to nie wiedziałem. A poza tym jest OK, nic wielkiego, nie spałapanego. Ot uczciwa norma(lka), a i klimat komiksu zachowano, co się chwali.

Od miodu nikt nie utonął, ale łyzka dziegciu też musi być. Znaczą bez usterek nie ma gry (no jest, jeeeest... Unreal 4ever :P). Czmychając nieraz i nie dwa po ścianach, sufitach czy też po innych płaszczyznach widzimy (niestety zdarza się to często), że "kamera" gubi Spidera. W "spokojniejszych" momentach rozgrywki nie przeszkadza to zbyt, ale jeśli zdarza się to wtedy, gdy napiera na nas wataha wielkich zMuToWaNyCh jaszczurek, to jak tu nie uderzyć czachą o ścianę i zapiać ze zdenerwowania?

Szukając kolejnych minusów, wspomnę jeszcze tylko o kolejnej skazie, wywołanej tym, że gra jest niemal "skserowana" konwersją z PSX-a. A mianowicie jest to możliwość zapisu gry tylko po skończeniu co poniektórych poziomów. Wkurzaaaajające. Okropne. Tragiczne. Na "szczęście" gra w niektórych momentach jest tak łatwa, że można sobie nawet pomyśleć, iż zaimplementowanie opcji save w dowolnym momencie oznaczałoby znieważenie gracza. Co nie zmienia faktu, że nieraz można się jednak ciężko wpień, przechodząc tę samą lokację po raz ndziesty.

Z jednej strony, Spider-Mana postrzegam jako świetnego "full 3D platformera", zaś z drugiej - jako nieco przeterminowany "przedruk" z konsol. Ale że zabawa jest momentami (część niż rzadziej) naprawdę solidna... to i ocena jest taka. (Miłośnicy ludzi-pajęków niech dopiszą sobie do cenzurki plusika. A jak ktoś woli ludzi nietoperzy, niech tak samo zrobi, gdyż o Batmanie nawet na konsolę nie ma porządnego gier...)

JUŻ W SPRZEDAŻY!



The Watchmaker ZEGARMISTRZ

cena
79⁹⁰

ZBADAJ TAJEMNICE!

*Ta gra jest jak kobieta idealna
- inteligentna, piękna i urzekająca*

ocena 5/5

*Gra jest w istocie doskonała
(grafika, kurczę, grafika!)*

ocena 8/10, CD ACTION 11/2001



NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywaną się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

Copyright 2001, Treccani S.p.A.
All rights reserved.
Treccani Net-entertainment name and logo are
registered trademarks of Treccani S.p.A.



Ul. Ryb 11, 02-826 Warszawa
tel.: (022) 641 54-30, fax: (022) 641 54-52
e-mail: marta@treccani.com.pl
www.marta.com.pl

7

Producent: Activision/Nevsoft • Dystrybutor: Lem • Internet: www.spidermanhy-
pe.com • Wymagania: Win 95/98/ME/2000, PII 266, 64 MB RAM • Akcelerator:
konieczny

- grywalność • tematyka • możliwości Spidera • szybko zasuwa, nawet
na wolnym komputerze • dużo bajerków do znalezienia
- często "wariująca" kamera • brak opcji save w dowolnym miejscu
- widać, że to konwersja z konsoli

OFENZY

FIREFLY STUDIOS STRONGHOLD™

GATUNEK: RTS/STRATEGIA

Zamki, budowane przy zaangażowaniu ogromnych środków, były jednym z filarów feudalizmu. Te potężne konstrukcje stanowiły jeden z czynników, które pozwoliły na trwałe pozbyć się groźby wyniszczających najazdów Normanów czy Madziarów. Nie można było długo okupować jakiegokolwiek terenu, dopóki górowała nad nim warownia, a w niej stacjonował garnizon zdolny dokonywać wypadów na pobliskie tereny. Ale zamek to nie tylko struktura obronna. W rzeczywistości pełnił on wiele funkcji. Był bazą wojskową, siedzibą lokalnych władz politycznych, sądu, prywatną rezydencją władcy i jego rodziny oraz dworu, a niejednokrotnie magazynem i miejscem wymiany handlowej.

Osadzonych w średniowieczu gier o podejściu całościowym mieliśmy do tej pory wiele. Jak tu jednak ująć problem globalnie, skoro taki zwykły zamek stanowi odrębne, wielopłaszczyznowe zagadnienie? Cóż, jak wskazałem we wstępie, problem jest rozbudowany do tego stopnia, że można by mu poświęcić osobną grę. Programiści z Firefly Studios doszli zapewne do podobnych wniosków i uraczyli nas Strongholdem, którego recenzję właśnie dla was przygotowałem (ja, sam Pepin Krootki - to



z działalnością wszystkich instytucji i całą gospodarką państwa. Dlatego właśnie przypadł mi do gustu Knights and Merchants. Ta sympatyczna gra dobitnie pokazywała, że żołnierzy nie wystarczy produkować, lecz trzeba ich jeszcze żywić i że na utrzymanie każdego żołdaka musi pracować cała reszta zwykłych obywateli. Zwycięstwo było możliwe tylko po perfekcyjnym opanowaniu wojennej i gospodarczej strony gry. Sądziłem, że Stronghold postawi przed nami podobne wymagania - lecz trochę się zawiodłem. W zależności od preferencji wybieramy jeden z dwóch zasadniczych trybów rozgrywki. Determinują one to, czy gra uwypuklać będzie płaszczyznę militarną, podczas gdy wątki ekonomiczne potraktowane zostaną po macoszemu, czy na odwrót. Tak więc stare powiedzenie "nie można mieć wszystkiego" nabiera tu nowego znaczenia. Chcąc nie chcąc, uproszczyć nie unikniemy.

Oprócz obejmującej cztery wielkie kampanie (a właściwie dwie - ekonomiczną i militarną) fabuły, możemy pobawić się w oblężenie (lub obronę) zamku tudzież inwazję ziem. Edytor map pozwoli wyżyć się wszystkim

Co ja się będę rozpisywał - wielbiciele dobrych strategii pewnie już układają zamki z pudełek po Strongholdzie...

dopiero właściwy człowiek na właściwym miejscu!)).

Starsi gracze pamiętają zapewne niezbyt logiczną z historycznego punktu widzenia, ale za to niemiłosiernie grywalną Lords of the Realm II. Sam spe-

dziłem nad nią kilka ładnych miesięcy. Niestety od tamtego czasu nie miałem okazji zagrać w równie udaną grę. Podejmujący podobną tematykę Age of Empires II nie zaspokoili apetytów ambitniejszych graczy. Na szczęście już w chwili po uruchomieniu Strongholda poczułem się jak za starych dobrych lat. Nic w tym dziwnego, bo jak się później okazało, twórcami tej gry są ludzie, którzy przyłożyli rękę do Lords of..., a także wyśmienitego Cesar i Cesar II, które to produkcje są dla współczesnych swoistym punktem odniesienia.

Wśród strategii spotykamy gry zajmujące się prawie wyłącznie problematyką militarną (np. RTW) lub ekonomiczną. Niewiele jest produkcji pozwalających uzmysłowić sobie, że wojsko i przemysł obronny od zawsze stanowiły jedynie niewielki element w porównaniu



posiadającym żyłkę architekta. W przeciwieństwie do Lordsów, gdzie mogliśmy wybierać pomiędzy jedną z kilku z góry narzuconych konstrukcji, tutaj pozostawiono nam szerokie pole do popisu. Sami decydujemy o grubości murów, układzie baszt i krągów, rozmieszczeniu pułapek... Jeśli tylko zatroszczymy się o odpowiednią ilość materiałów i rąk do pracy, możemy popuścić wodze fantazji. Czy lepiej zbudować obszerny wianek z murów, chroniący wszystkie włości, czy może stworzyć ogrodzone palisadą podgrodzie i bardzo kosztowny, niewielki, lecz zwarty i trudny do zdobycia zamek? W ostateczności palisadę można z czasem zastąpić murem z blankami, a potem podzielić jeszcze podgrodzie siecią murów i bram, umożliwiając ciągłe cofanie się i rażenie przeciwnika.

Gra ma dla nas kilka niepowtarzalnych historycznych twierdz, co pozwala na rozebranie autentycznych oblężeń. Daleko idące uproszczenia i charakter walki, zbliżonej raczej do RTS-a niż rasowej stra-

tegi, uniemożliwiają jednak wiernie odwzorowanie tamtych wydarzeń. Opatrzony zielonym "paskiem życia" jednostki nie grzeszą inteligencją i zachowują się dość przewidywalnie. Postęp w stosunku do Lords Of The Realm wydaje się być o wiele mniejszy, niżby na to wskazywała różnica wieku pomiędzy tymi dwoma grami. Mnóstwo tu absurdów w rodzaju murów na bieżąco odbudowywanych w trakcie walki czy też potężnych kamiennych wież obronnych, które - gdy potłuc w nie trochę mieczem - zaczynają pękać, by wkrótce zamienić się w kupę gruzów. Jakem Pepin Krootki! Gdybym za moich czasów miał takie miecze...

Na szczęście dla obrońców nawet najlepsza stał w dłoni i na grzbiecie niewiele pomaga, gdy z góry zaczyna lać się smoła i wrzący olej. Wtedy to nawet najdzielniejszy rycerz błyskawicznie zamieniają się we frytki. Wystarczy wypuścić z klatek wściekłe psy bojowe, by mocno przetrzebić szeregi atakujących. To jednak nie koniec niespodzianek czekających na śniadka, który porywa się na średniowieczną warownię. Co powiecie na wilcze doły z najeżonymi kolcami? Nie krzywcie się... Takie rzeczy się zdarzają!

Ale z drugiej strony, po co to wszystko? Miast w pocie czoła babrać się w błocie i pod gradem strzał próbować zasypać fosę - czy nie lepiej poczekać, aż mury rozkruszą katapulty? Wždy siedząc w obozowisku można w ten czas używać przyjemności życia i krotchfil wszelakich! W ostateczności można podłożyć obrońcom świnie tudzież krowę (zdechłą oczywiście), a następnie poczekać, aż zaraza wyniszczy ich siły. Myślicie, że takie numery wyprawiało się tylko w komediach Monty Pythona? Jak wy, młodzi, przyklejeni do ekranów monitorów mało wiecie o "moich czasach"... Przepraszam, zamyśliłem się.

Stare powiedzenie głosi, że "nie od razu Kraków zbudowano". Minie trochę czasu, zanim nasza osada doczeka się choćby najprostszych struktur obronnych i zacznie wytwarzać bardziej skomplikowane urządzenia do wyrażania krzywdy bliźnim. Nie oszukujmy się, początkowo nie ma co śnić o potęgę, trzeba raczej skoncentrować się na realnych celach. Na starcie nawet stado wilków szwędające się po okolicy może stanowić dla naszej osady nie lada zagrożenie. Nie pozbędziemy się go, dopóki nie staniemy na nogi pod względem ekonomicznym. Tutaj widać, że autorzy czerpali garściami od najlepszych. Podobnie jak w Settlers, coraz bardziej wykwalifikowani fachowcy przekształcają materiały podstawowe (jak drewno czy zboże) w wysokiej jakości dobra (broń, chleb). Cały czas musimy dbać o mobilizację poddanych (do pracy na naszą korzyść ma się rozumieć). Można ją zdobyć dzięki spontanicznemu poparciu lub trzymaniu ludzi w strachu. W pierwszym przypadku kluczowe okazują się niskie podatki (czy nawet zapomogi) i duże racje żywieniowe. Ale kto powiedział, że na karty historii trafia się tylko dzięki chwalebnyemu uczynkom? Kilkanaście egzekucji w miesiącu i najwyższy w poznanym świecie współczynnik sal tortur przypadających na jednego mieszkańca i popółstwo krząta się aż miło. Inna para kaloszy, że gdy los odwróci się od ich aktualnego władcy, chętnie poszukają sobie nowego.



Tylko jedna sprawa doprowadzała mnie do szewskiej pasji. Jest nią algorytm, który powoduje automatyczne zniszczenie wszystkich naszych budowli znajdujących się na obrzeżu mapy, w chwili gdy wkroczy na nią przeciwnik. Autorzy pragnęli zapewnić nam w ten sposób możliwości postawienia murów w taki sposób, by wkraczający na nasz teren wróg nie miał żadnych szans. Mimo wszystko jest to rozwiązanie żenujące i naprawdę można się wkurzyć, gdy pofowa zamku nagle bez żadnego powodu zamienia się w pogorzelisko, akurat w momencie gdy nadciąga wroga armia i nie ma nawet czasu na odbudowę. Czy nie wystarczyłoby zabronić budowania przy krawędzi mapy?

Czy gra mi się podobala? Hm, pomysł na grę, w której wcielamy się w jednego z rywalizujących panów feudalnych, jest stary jak świat. Z drugiej strony, podejście w ramach którego

Firewall

Jak widać, stosowanie firewalla jako sposobu obrony przed hakerami usiłującymi włamać się do systemu jest starsze, niżby się to wielu mogło wydawać.



Niestety w owych czasach admini zamków nie byli jeszcze zbyt wprawni w jego obsłudze i czasem stawiali go we wnętrzu systemu, miast na zewnątrz. Cześć ich pamięci!



koncentrujemy się wokół zamku, jest zupełnie świeże... Chociaż po dłuższej grze okazuje się, że tak naprawdę mało w niej nowych pomysłów. (Graliście, jakieś 10 lat temu, w Castles? No właśnie, tam już to wszystko - niemal wszystko - było).

Ciężki orzech do zgryzienia. Osobiście dość się już namieszkalem w zamkach. Powiem wam w sekrecie, że o wiele ładniej wyglądają niż pachną. Sami rozumiecie, w moich czasach nie było kanalizacji, zatem często zmienialiśmy siedziby. A zbliżając się do warowni, czuło się ją z daleka... Tak więc pozostawmy dla siebie miłe wrażenia wizualne, bo tak naprawdę komputerowe zmagania pozwalają nam w pełni się nimi rozkoszować, bez konieczności smakowania zapachu potu (żeby tylko...) 10 000 chłopa oblegających w upale jakąś twierdzę. Oprawa graficzna to stara, dwuwymiarowa szkoła. Mapę można oglądać w dwóch zbliżeniach, ewentualnie obracać o 90 stopni, by nic nie zasłaniało nam widoku. Trzeba pochwalić grafików za bardzo ładnie animowane postaci. Aż miło popatrzeć na te małe, krzątające się w chatkach ludziki. Szkoda tylko, że gra działa płynnie dopiero na naprawdę łędogim sprzęcie. Podani! Do komputerów! Z rozkazu Pepina Krootkiego... Ale co ja będę się rozpisywał - wielbiciele dobrych strategii pewnie już układają zamki z pudełek po Strongholdzie.

8

Producent: Firefly Studios • Dystrybutor: Play-it tel. (018) 4440560 • Internet: www.stronghold.godgames.com • Wymagania: Win 95, PII 300 MHz, 64 MB RAM, 750 MB HDD, SVGA 4 MB, CD-ROM 8x • Akcelerator: nie

uwzględnia kilka mniej znanych, lecz autentycznych aspektów oblężenia • swoboda w tworzeniu zamków • sprawdzone pomysły z Lordsów w najlepszym wykonaniu... • to smych twórców Lordsów, • nie można wydawać rozkazów pojedynczym poddanym • automatyczne zniszczenie budynków znajdujących się podczas ataku zbyt blisko wroga • wysokie wymagania sprzętowe (przy których można przyjemnie grać)

A dla prawdziwych fanów dołączona wersja retro.

całkowicie po polsku

www.ikavalent.com

49⁹⁰

ikavalent

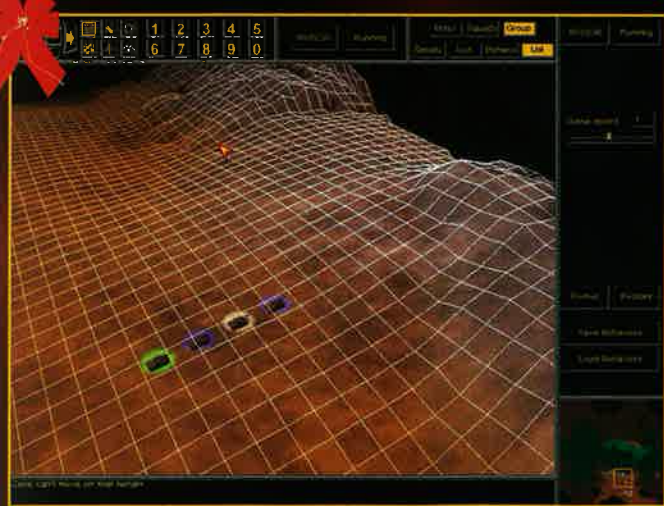
Zamówienia: tel. (71) 856 99 12, email: zakupy@ikavalent.com

Remote Assault

■ **Pepin Krootki**

Recenzję tę pisałem z nastawieniem, że oto mamy kolejnego kandydata do "buraka roku". Jako szacowny recenzent przywykłem już do tego, że witają mnie czerwone dywany, fanfary i pokłony albo przynajmniej efektowne intro. W tym przypadku miast tych wszystkich ceregieli trafiłem od razu do surowego menu - gdzie się wszyscy podzieli? Hm... Może nie chcą od razu wszystkiego ujawniać? Pewnie schowali się gdzieś, by w decydującym momencie zapalić światło i krzyknąć: niespodzianka! Ja zaś będę udawał zdumionego i zapewniał, iż o niczym nie wiedziałem.

Nie, nie... Nie ze mną te numery! Sam ich okrzę i zaskoczę! Może są w menu opcji? Wchodzę - tylko opcje. Można było się spodziewać... Ale nie myślcie, że dałem za wygraną. Przy okazji uregulowałem kilka ustawień. Muszę pochwalić Sharpnel Games, bo w porównaniu ze "Steel Beasts" trafiłem do prawdziwego konfiguracyjnego raj. Można nawet wybierać rozdzielczość spośród 640 x 480 i 800 x 600 punktów. Łał (wow)! Panowie, nie szalejcie... Grunt, że jest jakiś postęp. Wychodzę z panelu opcji i wybieram kampanię. No, to teraz obejrzymy pyszną animację wprowadzającą... O! Filmiku nie ma, ale pojawił się ekran z komunikatem. Jakis umowny wróg (kto, nie napisali) w sektorach F i X, wyprzeć jego zasoby z C, dowództwo przydzieliło mi... Bla, bla, bla... Wszystkiego będzie dwa skromne akapity. Klikam start, by po chwili ujrzeć właściwe pole bitwy. To co? Już mam grać? No dobrze... Wprawdzie nie wiem jeszcze, o co walczę i z kim, ale oto pojawiają się czerwone pojazdy, które szybko zmiatają w stronę środka pola widzenia. Moje oddziały są niebieskie, więc... Chwileczkę, niech się zastanowię. Hurreraa, wperiod! Podjęcie decyzji nie było wcale takie trudne (jestem wspaniałym dowódcą)! Po chwili, która - jak się później miało okazać - jest ściśle określonym limitem czasowym, jest już po wszystkim. Przeciwnik zmyka chyłkiem i tyłkiem, a moje dzielne wojska zaczną pewnie niebawem kraść kobiety i gwałcić kury.



Z powrotem wylądowałem w menu i nie bardzo wiem, co robić. Gdzie jest to coś, co ma sprawić, że z mnogiego inwentarza pozycji okupujących sklepowe półki powinienem wybrać właśnie Remote Assault? Przecież autorzy gier celują w stworzeniu tytułu lepszego od innych - gry przykuwającej do monitora i niepozwalającej się od niego oderwać. Potem można wypuścić drugą część i dodatki z misjami. Cemu jeszcze nie



przekonywująco. Inna rzecz, że przypominam to raczej sad jabłkowy i jeśli tak go właśnie potraktujemy, w tłumie ujdzie jeszcze. Po takim, znacznie odstającym od dzisiejszych standardów, polu walki poruszają się modele pojazdów, które przywodzą na myśl początki trójwymiarowej grafiki. Sporadycznie pojawiają się miłe akcenty, jak np. lufy dział cofające się po strzale, co nieco zmienia obraz nędzy i rozpacz... by za chwilę wystawić

GATUNEK: STRATEGIA

gracza na próbę i zaprezentować widok grupy ciężkich czołgów sunących majestatycznie po falującej wodzie. O wszelkich innych efektach lepiej nie wspominać, ponieważ recenzent tak szacownego pisma branżowego nie może sobie pozwolić na epatowanie słowami powszechnie uważanymi za obraźliwe.

W świetle powyższej krytyki czytelnik mógłby dojść do wniosku, że obowiązek recenzowania tej gry to ciężka kara za grzechy (co ja ostatniego zrobiłem?). Jednak niezupełnie tak jest (byłe nie grać za długo). W zaaranżowanym surowo polu bitwy, jakie ukazano w Remote Assault, można dostrzec pewien urok - sytuacja zmienia się dynamicznie, a ponad szarżującymi czołgami przelatują śmigłowce... Starcia są przeważnie szybkie i wyglądają wiarygodnie, już po kilkunastu sekundach wiadomo, kto naciera, a kto zaczyna się cofać. Właśnie - cofać! Oprócz doskonale opanowanego przez AI we wszystkich grach manewru "Nazad! Ratuj się, kto może" oddziały w Remote Assault potrafią całkiem efektownie i składnie wycofywać się ("na upatrzone z góry pozycje", ma się rozumieć), zadając przy tym duże straty wrogim oddziałom. Zdarza się, że komputer wycofuje słabszy oddział, by ten mógł złapać oddech i przegrupować się. Potem okazuje się, że grupa ta odnajduje się, ale na przykład na flance naszych przycupniętych oddziałów, skąd może je dość skutecznie razić. Z drugiej strony, zdarzają się sytuacje, kiedy sztuczna inteligencja wyraźnie nie radzi sobie i nasz zwiad paraduje pod lufami nieprzyjacielskich czołgów, zaś te traktują go jak powietrze. Co więcej, zwiadowcy w ogóle nie są uzbrojeni, a przecież nawet obserwatorzy sił pokojowych zawsze mają przy sobie broń.

Obszar działań, który początkowo wydawał się niewielki, całkowicie wystarcza do swobodnego przećwiczenia znakomitej większości manewrów taktycznych. Ładnie i naturalnie, chwilami nawet bardzo, odwzorowano pole widzenia jednostek. Dzięki temu możliwe jest wykorzystywanie



pomocą paska, i łatwo je zgubić w pogmatwanym gąszczu współczynnika. Poza tym zasięg ognia jest bardzo nierealistyczny, zwłaszcza jeżeli idzie o artylerię.

Sterowanie jest intuicyjne i daje dość duże możliwości, choć i ta składowa gry nie jest wolna od niedociągnięć. Znajdziemy tu nieco rozwiązań, które z przyjemnością zo-

baczyłbym w RTS-ach okupujących najwyższe miejsca list przebojów. Szkoda tylko, że nie można ustawić formacji in-

nej niż linia, która tutaj stanowi podstawę zarówno w ataku (nasze jednostki posuwają się wtedy taktyką "żabich skoków"), jak i obrony.

Zwycięstwo osiągamy najczęściej poprzez zdobycie (lub utrzymanie) punktów kluczowych, a stan ich posiadania komputer podlicza w chwili upłynięcia określonego limitu czasu. Fakt, że przy fladze stoi samotny czołg otoczony przez horde nieprzyjaciół, która zaraz rozniesie go w drobny mak, nie ma żadnego znaczenia, jeśli czas się właśnie kończy - i tak wygrywamy.

Gwoździem do trumny jest jednak kardynalny brak klimatu i "otoczki". Jeśli gra bazuje na historii, np. na jakimś istniejącym uniwersum (jak to robi Lucas Arts ze Star Wars), lub też wykreowano w niej zupełnie nowy i fantastyczny świat (a to trudne zadanie), wówczas oczekuje się odpowiednich filmików, charakterystycznej muzyki, wciągającej fabuły etc. A w Remote Assault - kizka. Obie strony dysponują takim samym uzbrojeniem, modele pojazdów wydają się wzięte z rękawa, a wyposażenie obu stron konfliktu (no właśnie! Jakiego konfliktu?! Nic nie wiemy ani o nim samym, ani o walczących stronach) niczym się nie różni. Blyskotliwy czytelnik pewnie od razu stwierdzi: "Zaraz, zaraz! Ale przecież w szachy gra się dobrze, chociaż nie są osadzone w żadnym uniwersum i nie mają tej >> otoczki << zasady są proste, a oprawa graficzna nie gra roli!". Tak, ja też miałem litość nad Remote Assault, dopóki nie zobaczyłem wymagań sprzętowych. Co pozostawiam do skomentowania na koniec?

Parafrazując słowa Stanisława Jerzego Leca: i jak tu nie być optymistą, skoro znowu trafił mi się dokładnie taki gniot, jak przypuszczałem?

3+

Producent: 1NE Games/Sharpnel Games ■ Dystrybutor: Sharpnel Games ■ Internet: www.sharpnelgames.com ■ Wymagania: Pentium 233, akcelerator, 32 MB RAM, Win 95 ■ Akcelerator: NIEZBĘDNY (chyba po to, żeby się podrapać po plecach) ■ przez pierwszą (mex) godzinę skłania do myślenia, planowania, jak i wywołuje emocje, a chyba o to właśnie chodzi! ■ porównania z pierwszozłowymi produkcjami jak Ground Control nie wytrzymuje ■ zalecane P2 400 MHz, TMT2, 64 MB RAM, SKĄD TE WYMAGANIA??? ■ grafika/dźwięk ■ czy ktoś mi wreszcie powie, o co walczę i z kim?

Oskar

poznaje świat

Odkrywa tajemnice lasu odbywając odkrywczą podróż do leśnego świata.



49⁹⁰



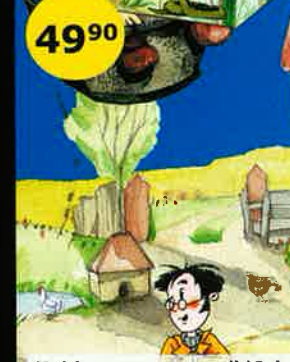
Wyrusza za miasto by spotkać rośliny i zwierzęta żyjące nieopodal nas.



49⁹⁰



Nurkuje w jeziorze zaznajamiając się z wodną fauną i florą.



49⁹⁰

Każdy program z serii "Oskar poznaje świat" to:
- Odkrywczą wyprawę do świata przyrody!
- Wysoką jakość merytoryczną przedstawiona przyjaźnie i zabawnie!
- W każdym programie 12 ciekawych gier ukrytych wśród roślin i zwierząt!
- Dwie pełne wersje językowe: polska i angielska!
- Wszystkie postacie interpretowane głosem przez zawodowych aktorów!
- Nauka poprzez doskonałą zabawę!

Zamówienia:
tel: (17) 856 99 12, (17) 856 77 67
email: zakupy@kavalon.com

całkowicie po polsku

Tom Clancy's Rainbow Six COVERT OPS ESSENTIALS



■ Pepin Krootki

Maniakom Rainbow Sixa nigdy nie było tak dobrze. Jeszcze nie wypuściłem z rąk beta wersji Black Thorn, a już pod nos podtykają mi Essentials (wciskaj im dalej takie kity - opisałbyś lepiej, ile o niego walczyłeś ;)). I to w jakim pięknym wydaniu. Tylko że nie wszystko złoto, co się świeci. O słuszności tego porzekadła miałem się niebawem przekonać.

cenę rozpoczniemy od wrażeń wzrokowo-organoleptycznych. W porównaniu z wołającym o pomstę do nieba polskim wydaniem Rogue Spear, tym razem dystrybutor stanął na wysokości zadania. Instrukcja jest poprawnie przetłumaczona, a nośnik, na którym otrzymujemy grę - wysokiej jakości. Także muzyka w formacie audio została zapisana o wiele lepiej. Ucho melomana wychwyci wprawdzie trzaski i "szarpnięcia" melodii, lecz to już nie ta tandeta, jaką za ciężkie pieniądze kupiliśmy w przypadku RS. Swoją drogą, kupując płytę z muzyką, mogę jej przeważnie posłuchać, natomiast kupując często o wiele droższą grę, nie wiem, co kryje się wewnątrz pudełka. A opakowanie R6 Covert Ops Essentials zawiera także gadżetki w postaci "militarnej czapki baseballowej" (tak informuje napis na pudełku). Początkowo chciałem nosić tę całkiem zgrzebną mykę, ale przecież jestem pacyfistą i kiedy przeczytałem, że to czapka militarna...

To by było na tyle gwoili jakości wydania, lecz wrodzona docieklivość (a może złośliwość?) nie pozwoliła mi przejść obojętnie obok nawet jednego

o terroryzmie plus jeszcze zestaw testów pozwalających przeegzaminować się w tej dziedzinie. Na drugiej płycie nie znajdziemy nic ponad to, co tak bardzo w R6 znamy i kochamy, czyli precyzyjne planowanie i wspnianie akcję. Zaczniemy jednak tego, jak wygląda...

ENCYKLOPEDIA

Można ją zainstalować i uruchomić niezależnie od gry (i vice versa). Korzystanie z zasobów odbywa się za pomocą może i efektownego wizualnie, ale z pewnością mało funkcjonalnego menu. Widać, że silono się w tym względzie na oryginalność (po trzeba przecież jakoś zatrzymać na chwilę przy "nudnej" encyklopedii spragnionych szybkiej akcji graczy), ale rezultat jest co najmniej dyskusyjny. We znaki daje się brak możliwości powiększenia czy zmiany czcionki, a ta domysłna jest mało wygodna w czytaniu.

Część teoretyczną podzielono na kilka sekcji tematycznych opisujących broń, inny sprzęt, taktyki wykorzystywane przez jednostki antyterrorystyczne, rolę wywiadu, psychologię czy też wydarzenia historyczne. Znajdziemy tu też dość obszerną bibliografię, a także odwołania do filmów. W przeciwieństwie do autorów nie podzielam jednak poglądu, żeby obejrzanie "Szkalanej Pułapki" tudzież "Delta Force" było szczególnie pouczające. Sekcja dot. psychologii wzbogaci nas o refleksję, że tak naprawdę psychika terrorysty i antyterrorysty są do siebie bardzo podobne. Obaj mają silną motywację i przekonanie o słuszności swojego działania oraz wyborów moralnych. Proces szkolenia przygotowujący do wykonania danego zadania, wpajający

automatyzm zachowań i zaszczepiający w umyśle pewne postawy, też ich do siebie upodabnia. Czy w takim razie naprawdę szkolimy terrorystów? Sprawdźcie sami - nie będę odkrywał wszystkich kart.

Śledząc to, co pojawia się w naszych mediach, można się dowiedzieć, jaki to nasz GROM jest wspniany i jak się go na zachodzie nie mogą nawałić za udane akcje, chociażby na Bałkanach. Gdzie popadnie cytuję się stwierdzenie amerykańskiego prezydenta, jakoby GROM był naszym "dobrem narodowym". Ile w tym prawdy i jak bardzo nasza najlepsza jednostka znana jest w USA można się przekonać, sięgając do rubryki zatytułowanej w niniejszej encyklopedii "Sily antyterrorystyczne na świecie". Otóż okazuje się, że znajdziemy tam jednostkę litewską, podczas gdy

GATUNEK: FPP

- wstyd się przyznać - Gromu w ogóle nie ma! Tak go kochają i podziwiają...

Nie będę ukrywał, że NATO-owska klasyfikacja kamizelek kuloodpornych mało mnie obchodzi, więc po uruchomieniu programu od razu rzuciłem się do części historycznej. Tu także spotkał mnie mały zawód, gdyż historię terroryzmu sprowadzono właściwie do dość szczegółowego opisanie zaledwie ośmiu najgroźniejszych akcji. Pozostałem z niedosytem, ponieważ akurat o tych wydarzeniach możemy przeczytać niemal w każdej książce, choćby pobocznie traktującej o temacie terroryzmu. Nie przeczytawszy dostarczonych przez autorów materiałów, przystąpiłem zatem do testów egzaminacyjnych. Ku swojemu wielkiemu zdziwieniu (bo trochę kiedyś o terroryzmie czytałem, ale bynajmniej nie uważam się za eksperta), bezbłędnie rozwiązałem trzy pierwsze testy, a dopiero ostatni (piąty bodajże) stopień sprawił mi jako takie trudności. Pytania są dość proste i na dodatek powtarzają się, ilekroć przystąpimy do danego egzaminu. Niekiedy przyjdzie nam rozwiązać "arcytrudne" zadanie - połączenie ze sobą podpisów i obrazków. Wkucie całego materiału z historii i rozwiązanie testu nie zajmie przeciętnemu studentowi więcej niż godzinę, góra półtorej. Jest jednak pewne "ale". Do korzystania z dobrodziejstw encyklopedii niezbędna jest przynajmniej dobra znajomość języka angielskiego. Szkoda.

GRA

Zostawmy łamigłówki dla jałogłowych i zasmakujmy krwi oraz potu. Jeśli wymiataliśmy w Rogue Spear, poczujesz się tu jak ryba w wodzie, bowiem w samej grze nie wprowadzono prawie żadnych znaczących zmian. Warto przyrzec się nowemu trybowi Defend Mode, w którym - kierując samotnym komandosem - mamy za zadanie uniemożliwić hordom przeciwników dotarcie do określonego punktu. Zabawa jest niezła, a lufa nie stygnie nawet przez chwilę. Żeby nie było za łatwo, przeciwnik dość skutecznie używa np. błyskomych albo atakuje z kilku stron jednocześnie. Jeśli uważasz, że "Lone Wolf" to dla ciebie przyszcz, spróbuj tego - satysfakcja i poobgryzane paznokcie gwarantowane. W Covert Ops Essentials nie uświadczymy żadnych



Po trupach do celu...

nowych broni, nawet tych znanych już z Urban Operations. Także kampania wygląda mizernie. Trzy (dosłownie trzy!) nowe misje, w dodatku wcale ze sobą niepowiązane, to nie jest jakość, jakiej oczekiwaliśmy po czymś, co reklamują jako nową grę i sprzedają za 99 zł. Gdzie te "dziewięć zupełnie nowych, podzielonych na misje poziomów gry", jakie obiecuje napis na pudełku? Może są to jakieś misje bonusowe, w każdym razie nie odkryłem ich. Doszukałem się za to sześciu nowiutkich misji treningowych, rozgrywających się już nie na makietach ze sklejk, lecz w prawdziwych wnętrzach! To rozumiem.

Największe wrażenie w grze zrobiła na mnie pierwsza misja, rozgrywająca się w Bolivi. Pamiętacie że "Stanu Zagrożenia" scenę w wąwozie? Otóż tutaj przyjdzie nam walczyć w podobnych klimatach. Dżungla, odgłosy tropikalnego lasu, delikatna mgiełka przy zapierającym dech w piersiach wodospadzie, wilgoć zdająca się kipieć z monitora, wspaniałe widoki... Po prostu odłot. Szkoda tylko, że znowu przedstawiono dżunglę jako sieć "korytarzy" i pomieszczeń, a tak naprawdę swobodne przemieszczanie się przez las jest niemożliwe. No i snajperzy... Pamiętacie misję w Kosowie? Mga, nic nie widać, nagle w oddali rozlega się strzał i oglądamy chodnik z zupełnie nowej, bliższej perspektywy. W pierwszej misji jest podobnie - zanim dotrzemy do zakładników, musimy się najpierw przedrzeć przez strefę ostrzału doskonale zamaskowanych snajperów. Wiele krwi sobie napsułem, zanim się z tym uporałem. Domyślne plany, mające ułatwić życie niedającym sobie rady, wyraźnie nie spełniają swego zadania i najczęściej kończą się katastrofą (nie dla



Hose Arkadio Morales???



Harcerze zabrali na wycieczkę nie te karabiny...



A tak Rainbow Six wygląda od kuchni...

kochamy kolejne części R6. Sytuację nieznacznie tylko ratuje encyklopedia.

Czy grając w Rogue Spear, nie denerwowało was, że komandosi nie mają na udzie kabur, lecz zdają się wyciągać broń z kieszeni? W Covert Ops Ess... poprawiono ten buracek, aczkolwiek nie wyeliminowano innego, równie drażniącego. Mam na myśli M14 - zawsze w arktycznym kamuflażu, rażącego nieskazitelną, olśniewającą wręcz bielą w każdej sytuacji (ach... gdyby tak moje zęby...)). Dzieje się tak nawet wówczas, gdy wybieramy się z nim do dżungli czy na pustynię. Zresztą powinniście to mieć na screenie. Niesmak budzą również powierzchnie, których za nic w świecie nie można przestrzelić. Nie unikniemy idiotycznego celowania w rękę terrorysty, wystającą zza ogrodzenia z desek (zamiast przejechać serią po sztachetach...). Takich momentów jest sporo. Wygląda mi na to, że współpraca programistów z Tomem Clancym, który w końcu firmuje jakość dzieła swym nazwiskiem, troszkę się już wypaliła. Czyżby mistrz przestał dbać o to, by jego podopieczni stale podnosili poziom produktów? A może szykują dla nas zupełnie nową jakość w sequele do Rogue Speara? Pożyjemy...



Gdybyś niedźwiedziu w macezniku siedział...to by się Wojści o cie nie dowiedział... CBS! Ręce go góry!

buraczka. Otóż podane na pudełku wymagania minimalne dot. pamięci to 64 MB, podczas gdy zalecane to tylko 18. Może się czeplam, ale z trudem rozróżniający komputer od piecyka pokojowego tatuś, kupujący synkowi grę pod choinkę, może być z tego powodu poważnie zbity z tropu.

Dobrze, dość gładzenia - pora na "mięsko". Covert Ops Ess... nie jest żadnym dodatkiem, lecz samodzielnym produktem, do którego odpalenia nie potrzeba którejś z poprzednich części gry. Mimo że tytuł sugeruje nawiązanie do pierwszego R6, to gra działa na ulepszonym silniku z Rogue Speara. Tak więc zaszerwowano nam pomieszczenie z popłataniem, w dodatku na dwóch płytach. Pierwsza zawiera coś na kształt encyklopedii



SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE



Wersja DVD
to gra na
dwustronnej
płycie DVD
o pojemności
10 GB
zapewniającej
najwyższą jakość
grafiki i dźwięku



Wersja CD
to 5 płyt pełnych
przygody na
tajemniczej
planecie Argilus.



Cena niezależnie od wersji **99 zł.**

Zamawiając Schizm wysyłkowo
w LK Avalon otrzymasz dodatkowo
kolekcyjnerskie wydanie płyty audio CD
z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!

REAH

Reah DVD
w pełnej polskiej
wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier
przygodowych w nowym wydaniu.

Gra dostępna również w wersji CD
na 6 płytach!

Cena tylko 59 zł.

Zamówienia: tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com

The Rage

■ Czarny Iwan

Kilku gości z grupy Liquid Games, działającej od 1999 roku, postanowiło zrobić fajną gierkę action/combat, czyli po naszymu: mocne mordobicie. Wzorowali się na takich przebojach jak Double Dragon i Streets of Rage. W podobnym klimacie wykuto przestawne (na naszym podwórku) Franko, bohatera dwuwymiarowej naparzanek. Przed prezentacją dzisiejszego bohatera musimy ostrzec, że The Rage nie jest dla wszystkich!

The Rage może wam przypalić mózgowicę. To tytuł bardzo niebezpieczny, gloryfikujący przemoc i zbrodnie. Dla wychowanych na grzecznych Teletubisach dzieci to trucizna, której stanowczo mówimy NIE! Nawet starsi użytkownicy są w wielkim niebezpieczeństwie. Wielogodzinna sesja, w trakcie której zabijane są setki ludzi, może spowodować nieodwracalne zmiany w mózgu! Zupelną degrengoladę! Jeśli chcesz jeszcze kiedyś cieszyć się stokroćkami na łące, pisać wiersze i z zachwytem słuchać skowronka w parku, bądź bardzo ostrożny! Zaleca się zakupienie stoperów do uszu, a także maksymalne zaciemnienie obrazu. Zamiast stoperów możesz ewentualnie wyłączyć fonię w grze i uruchomić radio na jedynie słusznej



GATUNEK: AKCJA



stacji. Od czasu do czasu polewaj głowę lodowatą wodą. To cię otępliwi. Wszyscy, którzy jeszcze się nie zlekli, mogą czytać dalej. Proszę zapiąć pasy i przygotować woreczki na pawie!

Story w The Rage, skomplikowane i niesamowicie wciągające, ożywiłoby nawet klienta z kładu pogrzebowego. Intryga, niby prosta, związana w misterny węzeł, którego nie powstydziliby się i mistrz suspensu Hitchcock. Zamiast intrygi pojawia się kilkanaście obrazków z jedną, dwoma linijkami komentarza - la nowatorska, dosadna forma, tak różna od przeladowanych efektami filmików, to surowy, niezwykle sugestywny przekaz, który uderza w odbiorcę niczym taran!

Dzięki kilkunastu wyświetlonym obrazkom dowiadujemy się, że Max, Bruce, Sarah (dziewczyna Bruce'a) i Lisa trafiają w sobotni wieczór na dyskotekę. Bawią się bardzo dobrze aż do czasu, gdy Sarah postanawia się czegoś napić przy barze. Pije i

pada jak ścięta na podłogę. Muszę przyznać, że w tym momencie zamierzam. Co będzie dalej?! - myślałem. Przyjaciele Sarah (która zapadła w śpiączkę) postanawiają odnaleźć sprawcę tego niecnego czynu. Kilka kolejnych obrazków i niespodziewanie podejrzanie pada na barmana! No nie! - pomyślałem. Gdyby to oglądała Agata Christie, pewnie zadziwiłaby ją przewrotność tego pomysłu!

Zaczyna się zabawa. Trzeba wybać barmana i dowiedzieć się, czy maczał palce w drinku Sary. Oczywiście to jeszcze nie koniec niespodzianek. Możecie liczyć przynajmniej na jedną. Więcej wam nie powiem, bo najlepiej własnoręcznie rozwikłać tę zagadkę. Robi się to w bardzo prosty sposób. Na początku gry wybieramy jednego z czwórki pozostających wciąż na nogach bohaterów (nie liczymy Sarah, która czasowo spełnia rolę rekwizytu). Do wyboru mamy więc karatekę Maxa, czarnego, wielkiego jak góra Alfreda, fana trash-metalu Bruce'a i opakowaną w obcisłą folię Lisę.

Każde z tej doborowej czwórki scharakteryzowano pod względem siły, szybkości i techniki. Największy z nich, potężny niczym Ursus Alfred jest oczywiście najsilniejszy, jednak ma za to najniższy współczynnik szybkości. Lisa, jako kobieta, jest najsłabsza, jednak diablo szybko i bardzo dobra technicznie. Karateka Max podobnie, chociaż jest silniejszy od Lisy. Metal Bruce niczym szczególnie się nie wyróżnia. Prawdę powiedziawszy, tymi parametrami nie musicie się szczególnie przejmować. Rozróżnienie ładnie wygląda w tabelce, w grze natomiast nie jest specjalnie odczuwalne.

Każdy z naszej "drużyny A" ma zestaw wspólnych ciosów oraz kilka specjalnych, które tylko on potrafi wykonać. Combosów jest około dziesięciu. Ulubioną techniką Maxa jest potężne kopnięcie w przód. Jeśli trafi w przeciwnika, wbije mu kłatkę piersiową w kregosłup. Lisa ma coś ekstra.

Dziewczyna staje na rękach i kręci się w kółko. Każdy klient, który nawinie się pod jej obcasy, pożegna się z życiem. Alfred woli oczywiście pacnąć wroga wielkimi jak bochny chleba łapami. Bruce stosuje zaś technikę, która przypomina mi startującego Supermana. Bruce nie potrafi oczywiście latać, jednak jego przeciwnik przez chwilę lata, i to nawet dość wysoko :-).

Niestety ciosy specjalne kosztują naszego człowieka sporo zdrowia. Wskaźnik życia znajduje się u góry ekranu, energii wciąż ubywa, bo nieraz trudno powstrzymać się od solidnego kopniaka. Na naszym zdrowiu odbijają się również ciosy wroga. Kiedy podejmujemy walkę, na ekranie pojawia się również wskaźnik życia przeciwnika. Trzeba oczywiście jak najszybciej sprowadzić go do zera. Gości do naparzenia jest wiele rodzajów. Zobaczymy tu schematycznie wymodelowanego punka, skatera, gościa w stylu afro. Przeciwnicy atakują bez zbędnej finezji, nie starają się też ochronić przed gradem spadających na nich ciosów. Nie można ich jednak



Kopnięcie w klejnoty zawsze skutkuje.

powalić jednym, potężnym uderzeniem. Nawet combo nie wystarcza, goście wstają nieraz i po dwa, trzy razy, co jest nieco irytujące. Skoro Alfred nabija koleśowi głowę na kregosłup, naprawdę nie widzę możliwości, aby gość po takim zabiegu dalej chciał i mógł walczyć.

Klasyczny łopot nie jest jedyną rozrywką na ulicach miasta zbrodni. Pod samochodami, w śmietnikach, ciemnych kątach lub po prostu na ziemi znajdziemy pełno użytecznego sprzętu. Będą to kije bejsbolowe, pogrzebacz, kije golfowe, kataszniczkowy, pistolet, granatniki i wiele, wiele innych zabawek w tym stylu. Łomy, brechy i kije służą oczywiście do garbowania skóry przeciwnikom. Inne, bardziej skomplikowane sprzęty wymagają już pewnych umiejętności (trzeba np. celować). Nie jest to trudne, a gdy skończysz się amunicją, można jeszcze przywalić przeciwnikowi z kolby.

Broń to nie wszystko, co leży na ulicy lub w śmietnikach. Znajdziemy też jedzenie i pieniądze. Owoce podnoszą stan energii, natomiast szmal przekłada się na punkty. Za punkty można dostać dodatkowe życie po przejściu levelu, więc oplaca się oszczędzać w SKO.

Granie w The Rage to dosłownie PRZECHODZENIE gry. Idziemy zwyczajnie po ulicy i naparzamy każdego gościa, który pojawi się na zakręcie. Niekiedy trzeba wejść do jakiegoś budynku (np. dyskoteki, laboratorium). Tam również nie zabraknie przeciwników. Co ciekawe, w dyskotekę spotkamy także kobiety i ten, tego... je też trzeba załatwić. Wstrzymać się od walki nie sposób, bo jest to warunek, aby gra potoczyła się dalej.

Zwiedzanie dzielnic kończy się zawsze spotkaniem z bossem. Zazwyczaj jest to bardzo twardy gość, który stosuje niestandardowe techniki. Bob, jeden z pierwszych szefów, którego będziesz musiał

położyć na łopatki, wypina wielkie brzuch i uderza z góry obydwoma łapami. Nawet Alfred zostaje przygięty do ziemi pod takim ciężarem.

Inny z przeciwników większego kalibru ma na ramieniu rakietnicę. Wydawałoby się, że nic prostszego, jak podejść do niego i sprzedać kilka ciosów w brzuch. To jednak nie jest takie łatwe, bo gość używa rakietnicy również jako pałki. Na cios metalową rurą na czubek głowy nie pomoże nawet aspiryna. W jeszcze innym levelu bossów jest dwóch. Ubrani w garnitury czarni goście specjalizują się w ciosach głową własnie. Mogą tak palnąć w czoło, że nasz bohater już się nie podniesie.

The Rage składa się z sześciu dwu- lub trzyetapowych leveli. Ostatecznie trzeba zmierzyć się z Mr. Drugiem, wielkim faciem ze strzykawkami wbitymi w ramie. Dość do tego osika nie jest jednak łatwo. Dzieje się tak dlatego, że w grze brak jest savegame! Wydawało mi się najpierw, że brak zapisu gry w menu oznacza save po przejściu kolejnego etapu. Tak jednak nie jest. Jeśli z jakiegoś powodu wyjdiesz z gry do menu lub zwyczajnie przewiesz bijatykę, to zaczynasz wszystko od początku. Krew załata mnie aż po uszy, gdy w czwartym levelu zwiesił mi się komputer. W każdym bądź razie - brak save'u to totalna pomyłka.

Poziom trudność nie jest wyrównana: do wyboru mamy trzy warianty. Właściwie nie trzeba nawet specjalnie zwalniać. Po prostu idziesz i powalasz kolejnych gości. Gorzej



jest w wypadku bossów, ale i ich można położyć na łopatki bez szczególnych problemów. Grafika i dźwięki nie robią wrażenia. Można się jednak wściec, gdy nasz bohater znielacka wypadnie za teksturę jakiegoś obiektu. Pal li cho, jeśli można go stamtąd wyciągnąć.

Zdarzało mi się jednak, że postać grzęzła w jakimś miejscu i nie udawało się jej wydobyć. Takie bugi zupełnie pozbawiają grę przyjemności.

The Rage to gra praktycznie na jeden długi wieczór. Właściwie nie masz nawet wyjścia, bo gry nie zapiszesz, a raczej nie będzie ci się chciało przechodzić tych samych etapów po raz drugi. The Rage jest tysim, odzianym w trzypaskowy dres łomotem dla desperatów. Jeśli szukasz właśnie takiej rozrywki, będziesz zadowolony. Giera pozwala się wyżyć, chociaż radość z tego jest niewielka. Mówiąc jeszcze inaczej: można zagrać, jeśli jesteś w wielkiej biedzie, a na wiadomości telewizyjne nie masz ochoty.

4

Producent: Liquid Games ■ Dystrybutor: Liquid Games ■ Internet: www.liquidgames.com ■ Wymagania: Win 9x/2k/Me, DirectX 7.0, P 200, 32 MB RAM, 3D ACCELERATED video card (8 MB), 4X CD-ROM ■ Akcelerator: tak

■ jest multi ■ dużo przeciwników i bossów ■ czterech zawodników
■ przeciętna gra ■ brak savegame'u ■ małe liczba ciosów ■ gra jest za krótko ■ taka sobie grafika

Simsala Grimm

Baśnie braci Grimm!



Znajomi z TV: Koko i Jojo znowu w akcji!



59⁹⁰



59⁹⁰



59⁹⁰

W każdym programie: piękna baśń, dwie pełne wersje językowe: polska i angielska, mnóstwo dodatkowych gier i zabaw świetnie umiających czas najmłodszym.

całkowicie po polsku

LK KAWALON

Tivola

tel: (17) 8569912, email: zakupy@lkavalon.com

GATUNEK: RTS

WORLD WAR III BLACK GOLD

W WW3BG nie ma twórczego szaleństwa, jest to tylko (tylko?!) rzetelnie i na profesjonalnym poziomie wykonana praca.

W skrócie

- 6 kampanii
- 30 struktur
- 50 rodzajów jednostek z możliwością ulepszenia
- 60 minut muzyki
- 13 cut scenek
- edytor
- około 100 godzin grania

Mac Abra

Złóża ropy są na wyczerpaniu, a świadomość tego mocno psuje humor większości nacji na ziemi. A gdy jeszcze okazało się, że szejkwowie z OPEC postanowili "chomikować" to, co zostało, wychodząc widać z założenia, że petrodolarami trudno napęłnić bak Rolls-Royce'a, rozmaite ziemskie mocarstwa dostały wręcz białej gorączki. No bo jakże to tak - to niesprawiedliwe, żeby takie Arabusy miały ropę, a miłujący pokój i sprawiedliwość Amerykanie (Rosjanie też, żeby nie było, iż jestem stronniczy) - nie. Zatem zgodnie z najbardziej uświęconą zasadą polityki ("zwycięzcy się nie sądzą") oba te narody (za błogosławieństwem ONZ) ruszają z krucjatą. Co prawda nie całkiem do Ziemi Świętej - ale gdzieś w pobliżu. Bo też nie o grób Chrystusa idzie, a o Czarne Złoto. Czyli ropę. Miłujący sprawiedliwość naród iracki, wierny tradycji Salladyna, stawia bohaterski opór agresorom.

Boh troicu lubit

Spoko, wbrew pozorom nie mam w "ril laffie" na imię Hussein, a Osama ben cośtam (tfu!) nie był moim ojcem chrzestnym. Ot, taki mój mały protest przeciwko "political correctness". Tyle tytułem wyjaśnień - a teraz już wracamy do gry. Tzn. najpierw pomówmy o jej twórcach i ich wcześniejszych osiągnięciach. Otóż grę tę zrobili Polacy. Nawet gdybym tego nie wiedział, to engine byłby tropem równie wyraźnym jak kocia kupa na środku weselnego tortu. Każdy, kto grał w Earth 2150, od razu to widzi. Wspomniany engine ma już parę ładnych latek, ale - prawdę mówiąc - trzyma się nadzwyczaj dobrze. Mamy teraz mocniejsze maszynki i dopiero teraz w pełni widać, na co go stać.

Na początek przedstawmy może pokrótce strony konfliktu. Zaczniemy od Amerykanów. Wiadomo, że ich uzbrojenie jest najlepsze i najbardziej zaawansowane technologicznie - ale tym samym najdroższe (jak też wymagające najwięcej czasu w badaniach naukowych nad nowymi systemami). Spektrum jest szerokie - od uzbrojonych w kaemy hummerów, po rakiety tomahawk, przenoszące głowice nuklearne o mocy 2 KT. (Te to potrafią przywalić!) Za to nie

JUŻ W SPRZEDAŻY

Nie wszystko Głina co się świeci AGENT GLINIARZ

cena
49⁹⁰

Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego”, niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.

HOGA.PL
GRY KOMPUTEROWE

„Niepowtarzalny,
gliniany klimat
rozśmieszy każdego!”
www.gry.hoga.pl

SECRET SERVICE

„Gliniany świat
wygląda
niesamowicie!”
Secret Service 11/2001

Szukaj
w sklepach z grami
i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl



Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
1C name and logo are registered trademarks of 1C Company.
Manta Multimedia just zastrzeżony znakem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

mogą przejmować jednostek wroga oraz stosować broń chemiczną, sabotażu (ciekawe...). Nie za bardzo to przeszkadza, ale pewien handicap jednak stanowi. No i dobrze, bo inaczej byłoby to już za proste - i tak granie Jankesami jest w tej grze najłatwiejsze.

Rosjanie - wiadomo, ich uzbrojenie odstaje od amerykańskiego, jeśli idzie o jakość (ale nie lekceważyłbym rosyjskiej artylerii!), lecz kompensowane jest ilością. Jak to u Rosjan. Jako jedyni nie mają też na stanie... jednostek naprawczych. A to dlatego, że każdy ich pojazd naprawia się samodzielnie. Trwa to co prawda nieco dłużej niż u Amerykanów - ale co za wygoda... Rosyjską kartą w rękawie jest rakietowa artyleria chemiczna. Nie tylko jest diabelnie skuteczna, ale też pozwala im przejmować porażone jednostki wroga. Mają też do dyspozycji szpiegów. A masa T-80, jeśli nawet ustępują one technologicznie Abramsom,



Irakijczycy - ubodzy krewni Rosjan, jeśli idzie o uzbrojenie; dysponują głównie sprzętem rosyjskim (i to zwykle nie tym najnowocześniejszym) oraz małą ilością oręża zachodniego. Prawdę powiedziawszy, ze sprzętem u nich kruch. Tym niemniej chłopaki walczą na swej ojczystej ziemi, co daje im pewne atuty. (Swoją drogą, ich błyskawiczne rajdy stadami dżipów są jak cierni w...).

Po pierwsze, doskonale znają się na wydobyciu ropy (co to oznacza - powiem w swoim czasie). Po drugie, znają teren (czytaj: mają sieci podziemnych tuneli, dzięki czemu potrafią pojawiać się w nieoczekiwanym miejscu). Po trzecie, są mistrzami kamuflażu. Możesz dosłownie przejechać obok irackiego zgrupowania i nie widzieć go. (Przy czym kamuflaż działa tylko, gdy jednostki nie są w ruchu.) Po czwarte - są fanatycznymi wojownikami i nie brak wśród nich chętnych do ataków samobójczych (w wyladowanych dynamitem ciężarówkach). Te są dziko skuteczne przeciwko wrogim struktutom... ale o tym chyba każdy już wie. W każdym razie granie Irakijczykami jest najtrudniejsze, więc polecam je tym, co na takowych RTS-ach żęby zjedli.

Uzbrojenie

Armie zasadniczo dysponują takim samym orężem, jakie istnieje w rzeczywistości. Przy czym z pewnym "ale". Po pierwsze, w OGÓLE na polu bitew nie występuje flota (to można od biedy zrozumieć). Dławi mnie natomiast ABSOLUTNY brak piechoty. W Earth 2150 autorzy tłumaczyli się (sprytnie), że w przyszłości ludzie zostaną wyeliminowani z pola walki. OK - ale dziś? Nie powiem, żeby mi jej brak bardzo przeszkadzał - lecz w imię wierności realiom, pytam się: gdzie piechotiarze? Lotnictwo ograniczone jest do śmigłowców - transportowych, szturmowych itd. Tzn. mówię tu o jednostkach, które możemy bezpośrednio kontrolować. Natomiast bombardowania taktyczne i strategiczne są już poza bezpośrednią kontrolą gracza - może tylko (o ile posiada odpowiednie struktury) wezwać samoloty i wskazać miejsce ataku.

Godna uwagi (aczkolwiek pomysł sam w sobie nienowoczesny) jest możliwość konstruowania jednostek z dostępnych elementów, które naturalnie musimy wcześniej opracować w ramach badań naukowych. (Opcja dostępna tylko w trybie sieciowym i w potyczkach.) Naturalnie w granicach rozsądku. Nie liczcie, że np. zamontujecie na hummerze haubicę 150 mm. Ale moździerze, rakiety p/lot. czy systemy zagłuszania - i owszem. (W solo-owych misjach jest dostępny upgrade jednostek.)

Jednostki

Nasze oddziały obdarzone są pewną dozą autonomii. Wystarczy zlecić im, czego sobie od nich życzymy (patroluj, walcz co upadłego, podążaj za wrogiem itd.), co zasadniczo wystarczy, by można było je na czas jakiś pozostawić bez nadzoru. Zwolennikom "gospodarki sterowanej" powiem, że można też zlecać im szczegółowe sekwencje rozkazów do wykonania. Co kto woli.

Nie można zapomnieć o bardzo ważnej sprawie. Amunicja. Wszystkie oddziały mają limit amunicji! Należy więc dbać o to, by uzupełniać wyczerpane zapasy. Nie bardzo wiem, na czym to polega, ale czasem zdarzało się, że niektóre z nich same wzywały zaopatrzenie - ale na to za bardzo bym nie liczył. W miarę upływu czasu nasze jednostki nabierają doświadczenia - zwiększa się ich skuteczność, szybkostrzelność, szybkość itd.

Ciekawą jednostką jest helikopter transportowy. Pozwala on przewozić nasze pojazdy przez obszary, które żadna jednostka kołowa-gąsienicowa samodzielnie by nie pokonała. Jest on nieuzbrojony i bardzo wrażliwy na ogień przeciwlotniczy, więc posługujcie się nim (helikopterem) z wyczuciem. Odmianą helikoptera transportowego są te, które dowożą... wyprodukowane jednostki. (Swoją drogą, pomysł IMHO niezbyt szczęśliwy - skoro już budujemy fabryki na miejscu, to czemu gotowy produkt przywożać nam z zaplecza i to po jednej sztuce z danego gatunku? - w ten sposób i Amerykanie, i Irakijczycy produkują tyle samo jednostek w tym samym czasie - za logiczne to to nie jest). Wszelako takie rozwiązanie daje graczowi ciekawe możliwości. Wystarczy na trasie lotu tego helikoptera umieścić kilka baterii rakiet ziemia - powietrze... i wróg ma figę, a nie dostawy. Dlatego też w grze przewidziano możliwość wyznaczania trasy lotu takiego helikoptera (tzn. wyznaczamy tylko kierunek, z którego nadleci). Oprócz helikoptera transportowego są jeszcze samoloty transportowe (dowożą najcięższy sprzęt), ale z nimi jest podobna historia.

Struktury

Zasadniczo wszystko jest tu takie samo jak w każdym innym RTS-ie. Poza jednym: stawiając budowlę można samemu wybrać, w którym kierunku ma być ustawiony jej front. Ma to znaczenie przy stawianiu bunkrów, stanowisk artylerii itd., ponieważ te strzelają tylko frontalnie. Tzn. jeśli źle przewidzisz, skąd nastąpi atak wroga - marna twoja dola. Ale też zaatakowanie wroga od strony, z której się tego nie spodziewa, znacząco podnosi szansę zwycięstwa, bo podchodzimy od strony jego martwej strefy ostrzału. Pamiętajcie jeszcze, że każdą strukturę (wroga) można przejąć - nie warto od razu niszczyć wszystkiego, co popadnie!

Czarne złoto

Jak na RTS przystało - należy tu coś wydobywać. Nietrudno zgadnąć, że mówię tu o ropy. Wydobywana, konwertowana jest bezpośrednio na gotówkę, odpada więc budowanie magazynów, rurociągów itd. Złoża po jakimś czasie wyczerpują się i trzeba szukać nowych. Najlepiej idzie to Irakijczykom. Oni też wydobywają ją szybciej niż inne nacje w tej grze.

Inne sprawy

Pory doby. Ciekawy (choć nienowoczesny) bajerek... ale niczemu tak naprawdę to nie służy. I owszem, miło sobie popatrzeć na kolumnę czołgów w samym środku nocy, tnących mrok światłami reflektorów (można je wygasić na życzenie), ale nie ma to specjalnego przełożenia na skuteczność walki. Liczyłem, że Amerykanie z ich noktowizorami pasywnymi i aktywnymi, komputerowymi systemami wzmacniania obrazu itp., itd., będą mieli wówczas jakąś przewagę, lecz nie zauważyłem, by atak w nocy dał mi jakieś większe efekty. Podobnie jest z pogodą. Zapewne jakoś wpływa na wynik starcia - ale... niezbyt zauważalnie. Widać za to, co na różnym terenie jednostki poruszają się z odmienną prędkością.



Mała atomówka.

AI kompa jest na dobrym poziomie (jak na RTS). Nie mam uwag krytycznych, choć - jak sami wiecie - komputer nigdy nie zagra w sposób błyskotliwy i nieprzewidywalny. Toteż polecam grę w sieci - jest bardzo przyjemna i urozmaicona. "Samotne wilki" mogą pograć w 6 kampanii (po 2 na każdy naród, z czego druga jest dostępna po zaliczeniu pierwszej) - czyli w sumie 30 misji. Są też misje treningowe (przyznam, że miłe zaskoczyło mnie to, iż po przejściu treningu Jankesami, gdy włączyłem trening dla Rosjan, a potem Irakijczyków, komp zostawił w nim tylko to, co było dla mnie nowością - np. używanie broni chemicznej). Do tego są też "potyczki" - czyli kilkanaście misji, w których możemy ustalić, z kim walczymy, o co, czym dysponujemy itd. Jakby i tego było mało, to zawsze jeszcze pozostaje edytor.

Sterowanie... w sumie proste, choć na początku miałem na ten temat nieco inne zdanie - klawiszologia jest bowiem dość obszerna, ikon sporo, a istotne informacje (np. dotyczące bilansu energetycznego bazy) nie są wyeksponowane. Miałem też na początku nieco problemów z rotacją mapy, mimo że teoretycznie jest to bardzo proste w realizacji. Po paru godzinach przestaje to wszakże przeszkadzać i doceniamy ten interfejs.

Audio/wideo

Przed wszystkim powiem o muzyce - bo warto. Symfoniczna - z takimi ciekawie zaaranżowanymi i brzmiącymi chórmi i wokalizami... Gdy dawaliśmy na Cover CD demko tej gry, Smuggler skomentował, że oprawa muzyczna przypomina mu skrzyżowanie tematów przewodnich "Robocopa" i "Gladiatora". Przyznaję, że to trafne porównanie. Wyrazy uznania dla kompozytora tematów z Black Gold. Tego się naprawdę dobrze słucha. (Do tego czasem pojawiają się nawiązujące do danej nacji wstawki - np. solówki na bałatajce, gdy gramy Rosjanami.) Efekty specjalne również są na dobrym profesjonalnym poziomie. Jedyne, czego bym się tu ciepił, to dziwne odgłosy przy przejmowaniu struktury wroga. Stłumione wrzaski mordowanej załogi + jakieś dziwne trzaski (karabiny maszynowe z tłumikami?) - nie brzmi to najciekawiej.



A wrażenia wizualne? Wprawdzie nie padam na kolana z zachwytem, ale też nie znajduję niczego, czego mógłbym się ciepić. Staranna grafika 3D nie traci nic nawet przy dużych zoomach, tekstury są urozmaicone, modele pojazdów opracowane starannie, wybuchy efektowne. Widać dbałość o rozmaite detale (choćby spaliny unoszące się z generatorów energii), niemające żadnego znaczenia dla gry - ale pokazujące, że komuś chciało się je "wyrzeźbić". W grafice nie ma nic na "odczep się" i to cieszy. Podobały mi się też cut scenki. Zawodowa robota!

Spolszczenie

Jakość spolszczenia oceniam zwykle - mowa o wstępnej ocenie, rzecz jasna - po lekturze tekstu na pudełku. I ów pierwszy te(k)st wypadł w przypadku tej gry nie najlepiej (szczegóły w ramce "To je pikne"). Szczęściem, najwyraźniej zupełnie inne osoby tłumaczyły instrukcję i lokalizowały grę, a kto inny spłodził "teasera" na opakowaniu. Instrukcja napisana jest dobrą i jedyną polszczyzną. Co więcej, tłumacz miał też niezłe rozeznanie we współczesnych systemach uzbrojenia, nie ma tu więc perełek na miarę "bombowca dywanowego", że o "demolaku" nie wspomnę. (Nie pytajcie, skąd te przykłady - ale uwierzcie, że nie wymyśliłem ich dla rozveselenia czytelnika: to autentyczne plody czyjegoś umysłu.) Jakbym już miał się czegoś czepiać... nie wiem, czy określenie "bruzdowana armata" jest w pełni poprawne (ja optowałbym przy gwintowanej... lufie; armata sama w sobie gwintowana nie jest). A propos - czołg wyposażony jest raczej w działo niż armatę, jako że każda armata jest działem - ale nie każde działo jest armatą. Autor nie odróżnia też szybkostrzelnego działka od armaty (a to naprawdę nie to samo!). W sumie jednak instrukcję oceniam pozytywnie.

A jak wygląda gra? Pochwalić można lektorów - mimo iż momentami wydają się nad-ekspresyjni, brzmią co najmniej niezłe. Doceniam także próby oddania akcentów języków różnych nacji. W przypadku Rosjan głos lektora brzmi jak kuzyn Kargula czy Pawlaka ("taż słyszy ja, słyszy, ta joj, paania!"). a oddziały odzywają się chrapliwymi głosami recydywistów, którzy właśnie się dowiedzieli, że odwołano amnestię i

przywrócono karę śmierci. Ale nie jest źle. Gorzej wypadają Irakijczycy. Rozumiem, że ciężko jest oddać arabski akcent komuś, kto zapewne nigdy nie słyszał żadnego z Synów Pustyni mówiącego po polsku. (Gemini świadkiem - umiem powiedzieć "Insallah" czy "Allahu ak-bar!!!") z dużo lepszym gardłowym akcentem niż lektor. Jakby co - służę pomocą :). No ale we Wrocku arabska pita to bardzo popularna przekąska, zatem i akcent można złapać...

Dobrze, żarty na bok. Dziwią mnie dwie rzeczy - czemu Rosjanie mówią do siebie "towarzyszu!" (reaktywowano ZSRR?! Czemu ja nic o tym nie wiem!?). A druga... mam pytanie do twórców gry, która pisownia jest poprawna: "moździer" czy "moździerz"? Bo w grze (w menuach) występują... obydwie. Summa summarum - lokalizację gry wyceniam na jakieś 7-8. Raczej 8.

Buraczki

Z takich istotniejszych znalazłem dwa - po pierwsze, gdy robimy duży zoom mapy, znajdujący się w polu widzenia helikopter nagle ginie (nie żeby w ogóle - ale nie widzimy go, dopóki nie cofniemy kamery). Po drugie, szwankuje nieco wyznaczanie tras grupom jednostek. Zdarza się, że niektóre z nich mają zupełnie odmienne od naszego zdanie na temat drogi, jaką powinny się poruszać. I jeszcze jedna sprawa - w misji treningowej dla Iraku, gdy uczymy się posługiwać kamuflażem, zdarzy-



ło się coś dziwnego - nagle jednocześnie zaczęło mówić dwóch lektorów, a każdy co innego! Efektem była mało zrozumiała kakofonia. Nie wiem, czy to wada tego jednego egzemplarza gry, czy też jest tak we wszystkich - po prostu informuję. Nie są to rzeczy, które przeszkadzają w graniu, ale liczę, że szybko wyjdzie patch eliminujący te niedogodności.

Werdykt

Gdy tak sobie czytam kolejne akapity, widzę, iż z mej recenzji rodzi się obraz solidnego RTS-a, który - poza nieszczerzeżnie szczegółową fabułą - nie ma specjalnych wad. Tak jest w istocie. Lecz to ta jaśniejsza strona medalu.

Zauważyliście, że nie napisałem przecież ani jednego zdania o oryginalności i innowacyjności tej gry? Bo też nie bardzo było o czym. W WW3BG nie ma ni grama szaleństwa, nie ma przebłysków geniuszu - jest to tylko (tylko?) rzetelnie i na profesjonalnym poziomie wykonana praca. Twórcy uczciwie, ale raczej bez głębszego zaangażowania odrobili zadanie domowe pt. "porządny RTS". Tyle że takich - porządnym - gier jest na półce. Bez odrobiny twórczego szaleństwa nie ma szansy wyróżnić się z tłumu.



12/2001

7

Producent: Reality Pump ■ Dystrybutor: Topware ■ Internet: www.topware.com.pl
■ Wymagania: P-300, 32 MB RAM, Win 9x/00/NT, DirectX ■ Akcelerator: konieczny
■ solidna, grywalna gra ■ multiplayer oraz potyczki ■ dobra lokalizacja ■ dobrze pomyślany trening ■ muzyka i grafika (w tej kolejności) ■ po dwie kampanie na każdą nację
■ wszystko właściwie już było... ■ a gdzie piechota? ■ znikające helikoptery + parę innych buraczków ■ streszenie III wojny: i tekst na pudełku

FIFA 2002

GATUNEK: SPORTOWA



■ Eld ^Naglfar^

Cztery długie miesiące minęły od chwili, gdy wziąłem udział w prezentacji FIFA 2002 na pokazie zorganizowanym przez EA Sports w Paryżu. Tygodnie oczekiwanie dłużyły się w nieskończoność, a ja z niecierpliwością czekałem na pojawienie się gry, wrażenie podczas lipcowej prezentacji. Miałem nadzieję, ba, nawet pewność, że tym razem gracze dostaną do rąk doskonałą symulację piłki kopanej.

któreś z kilkunastu lig oraz turniej, gdzie możemy wybrać Ligę Mistrzów, Puchar UEFA (tu pod przewrotną nazwą EFA Trophy) lub wziąć udział w rozgrywkach bonusowych. Te ostatnie odblokowujemy poprzez wygranie np. Mistrzostw Świata lub ligi. Z opcjami rozgrywkami nie jest zatem źle. Tym bardziej że w grze znajdziemy dwie polskie drużyny: Wisłę i Legię. Z tego, co wiem, EA Sports zabiegało również o udział pozostałych naszych pucharowiczów, to jest Pogoni i Polonii, ale władze tychże nie wyraziły na to zgody (czytaj: zażądały od EA Sports kaski). Szkoda jedynie, że edycja 2002 po raz kolejny nie zawiera polskiej ligi. Coż, na tym przykładzie widać dobitnie, że sukcesy narodowej reprezentacji to za mało, by odmienić opinię o naszej sprzedanej i stojącej na żenująco słabym poziomie ligi.

Już w Paryżu było widać, że rozrywka ulegnie zmianie na lepsze; że grywalność wyraźnie wzrośnie. I tak też jest w rzeczywistości. Liczy się zabawa i to w najlepszym wydaniu, tak jak w Premier League Stars 2001. Widać, programiści przeczytali moje zeszłoroczne recenzje Premier League Stars i FIFy - che, che. Wpływ na to, jak się gra, ma kilka czynników. Tak jak pisałem w relacji z prezentacji, programiści dokonali rewolucji w sferze sterowania. Gracz ma w FIFIE 2002 pełną kontrolę nad tym, co robi, a nad podaniami bodajże największą. Czy to podczas gry, czy też wykonywania stałych frag-

Nowa edycja FIFy to wysmienita rozrywka, szybkie akcje, efektowne bramki, spory poziom trudności i wiele innych drobiazgów, które składają się na to piłkarskie arcydzieło.



FIFA 2002 lokalnie



W wielu krajach, w tym w Polsce, gra będzie miała oryginalną okładkę - z lokalną gwiazdą piłkarską.

Ostatnie lata w stajni EA Sports to wyraźny zastój. Praktycznie każdy tytuł "wielkiej trójki gier sportowych" znalazł się na etapie regresji (FIFA, NBA Live) lub w najlepszym przypadku zastój (NHL Hockey). Wprawdzie pewną nadzieję obudziła we mnie zeszłej jesieni Premier League Stars 2001, lecz dopiero wizyta na pokazie FIFy 2002 upewniła mnie w tym, że panowie z EA Sports mają jednak w sobie krzytyczny zapas. Efektem owej iskiery jest właśnie FIFA 2002, gra, która stanowi - jak dla mnie - powrót do czasów świetności tej serii i chyba może ją postawić w jednym rzędzie z FIFą 96 i World Cup 98, czyli najlepszymi produkcjami stajni EA Sports.

Na "dzień dobry" w menu głównym odnajdujemy cztery tryby rozgrywki: mecz towarzyski, eliminacje do Mistrzostw Świata, sezon w



mentów to my decydujemy, gdzie ma trafić podanie i z jaką siłą ma się potoczyć lub polecieć piłka. Skutek tego jest taki, że

akcje w końcu "kleją się", jak też zyskują na szybkości oraz finezji. Nie ma problemu z zagranieniem kapitalnej piłki w uliczkę do wychodzącego napastnika czy też postania łaciej ponad głowami obrońców.

Nowością są także zagrania "z klepek". Tego brakowało dotychczas by rozegrać naprawdę szybką i efektowną akcję. Podać można na-



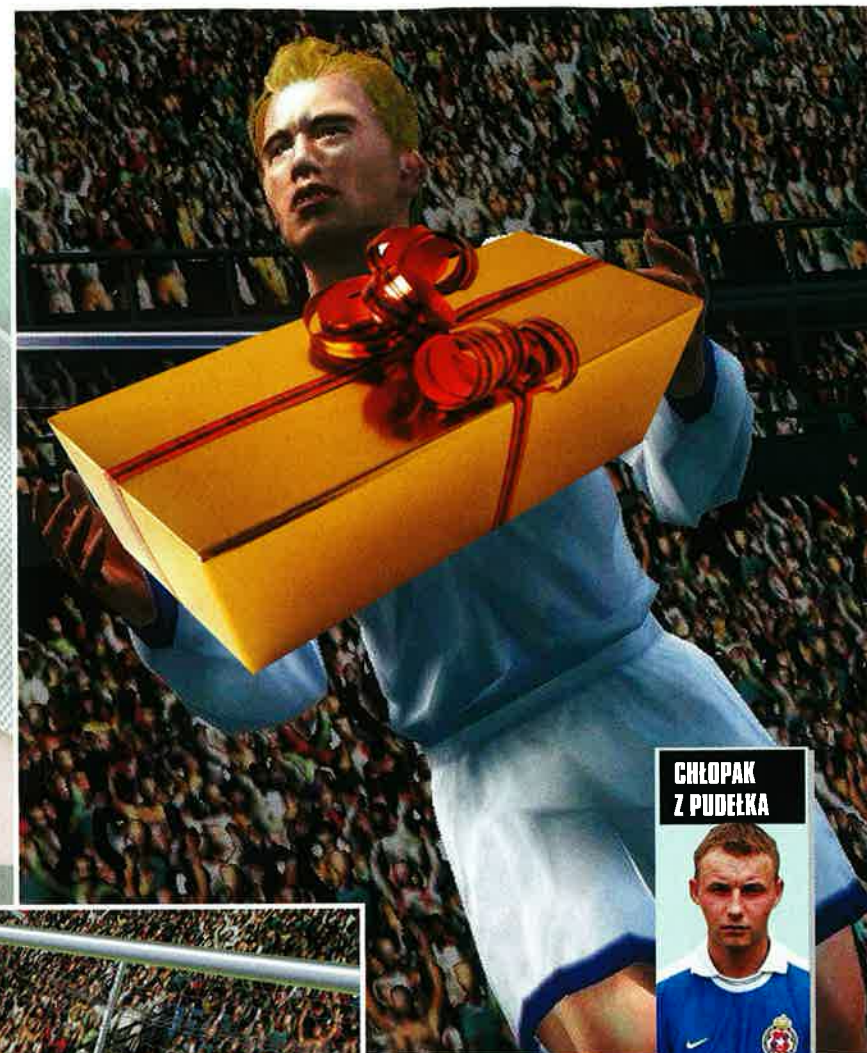
prawdę idealnie, jeśli oczywiście opanujemy ów system podań, który - trzeba jednak obiektywnie przyznać - nie jest zbyt trudny do nauczenia. Oprócz tego na nowo opracowano zagrania techniczne. Pożyteczną nowalijką jest markowanie strzału, co pozwala na zmylenie obrońcy. Inne udogodnienie to drybling polegający na przełożeniu nogi nad piłką. No i wreszcie strzały. One również uległy przeobrażeniu - stały się bardziej intuicyjne i rzeczywiste. Podobnie jak w przypadku podań, gracz ma nad strzałami pełną kontrolę. Zarówno nad kierunkiem, w którym poleci piłka, jak i nad jego siłą. Kończąc wątek dotyczący systemu sterowania piłkarzami, należy wspomnieć o drobiazgu, który powinien pojawić się w serii FIFA dawno temu, a mianowicie opcji dowolnego skonfigurowania klawiatury.

Osobny temat to inteligencja komputerowego przeciwnika. Gra on zdecydowanie lepiej niż dotychczas - nie jest tak stateczny w obrobie, za to pomysłowy w ataku. Obrońcy nie kryją jak dotychczas "na radar", lecz całkiem dobrze wykonują powierzone im zadania, starając się cały czas nie odstępować od napastnika. Do tego poprawnie grają zespołowo, wzajemnie się uzupełniając, asekurując, a także próbując złapać naszych kopaczy "na spalony". Wreszcie w ataku komputer rozgrywa akcje nieszlachetnie, a nie jak dotychczas bywało za pomocą opracowanych schematów, których trzymał się kurczowo. Takie nieschematyczne podejście komputera niesie oczywiście za sobą często nieprzyjemne konsekwencje (strata bramki), ale jednocześnie ile emocji - che, che. A bramkarz? Zarówno komputerowy, jak i goalkeeper naszej jedenastki zachowują się bardzo realistycznie. Owszem, nadal zdarzają się interwencje z gatunku "toż to niemożliwe", ale są to sytuacje, primo, sporadyczne, secundo, czyż nawet



słabi bramkarze nie mogą mieć "dnia konia" i bronić znakomicie? Takim przykładem może być mecz, który rozegrałem z Armenią, kiedy to bramkarz gości obronił kilkanaście znakomitych strzałów, a w ostatniej minucie puścił straszną "szmatę". Samo życie, prawda?

O grafice, muzyce i dźwięku nie będę się zbytnio rozpisywał. Ta pierwsza uległa poprawie - bez dwóch zdań. Podobno mi się teraz np. taki drobiazg jak trawa. Kurczę, wreszcie wygląda jak prawdziwa, co dokładnie widać na zbliżeniach. To są kępki trawy, a nie jak dotąd zielone "coś". Poprawie uległy animacje postaci. Są bardziej płynne, naturalne i co też ważne, zawodnicy prezentują bogatszy wachlarz zachowań. Począwszy od rozpachy po zmarnowanej sytuacji aż po radość ze zdobycia bramki. Gorzej natomiast z tym, co słyszymy w głośnikach. Muzyka nie w moim stylu, dlatego nic dziwi-



CHŁOPAK Z PUDEŁKA



Tomasz Frankowski

Urodzony:

16.08.1974 w Białymstoku

Wzrost: 172 cm

Waga: 64 kg

Kluby: JAGIELLO-

NIA BIAŁYSTOK,

RACING STRAS-

BURG, NAGOYA

GRAMPUS EIGHT,

POITIERS, MARTI-

GUES, WISŁA KRA-

KÓW.

W Pierwszej Lidze

od: sierpnia '92

Osiągnięcia: Mi-

strzostwo Polski z

Wisłą Kraków, Mi-

strzostwo Polski

Juniorów z Jagiel-

lonią, Król strzel-

ców Ekstraklasy w

99 roku oraz 2001

nego, że nie przypadła mi do gustu. Ale jak mówię, to jest tylko osobiste zdanie i ludzkiem spędzającym czas przed telewizorem i oglądającym MTV niewątpliwie się spodoba.

Na stanowiskach komentatorskich zasiedli po raz - już sam nie potrafię zliczyć - który John Motson i Andy Gray. Co jest jednak dla mnie niespodzianką, obaj bardziej rozmowni. Komentarz jest treściwy i ciut chyba żywiołowy.

Powrót na tron władcy piłek kopanych? Wszystko na to wskazuje, a przede wszystkim znakomita grywalność FIFy 2002. Nowa edycja to wysmienita rozrywka, szybkie akcje, efektowne bramki, spory poziom trudności i wiele innych drobiazgów, które składają się na piłkarskie arcydzieło. Cieszy mnie niezmiernie, że coś w EA Sports wreszcie drgnęło i FIFA 2002 daje nadzieję, że World Cup 2002 (chyba nie wątpię, że coś takiego ujrzy światło dzienne) może okazać się piłką perfekcyjną. Może nawet na dziesięć oczek? Póki co - bardzo mocne dziewięć.



9

Producent: EA SPORTS ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.easports.com

■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD, SVGA

■ Akcelerator: tak

■ wreszcie można ustawić klawiaturę ■ grywalność ■ ładniejsze animacje i grafika ■ nowy system podań

■ moi ulubieni komentatorzy :) ■ brak nazwisk w składach słabszych drużyn narodowych ■ praca kamer mogłaby być ciut lepsza



13/2001

MOON TYCOON

■ Primus inter pares - Tiges

Tak się dziwnie składa, że praktycznie co miesiąc wydawane są wszelakie "tajkuny". Ostatnio nawet znaczenie tej nazwy trochę się rozmyło, gdyż "tycoon" oznaczał grę ekonomiczną, w której zarządzało się przedsiębiorstwem transportowym. A teraz? Co druga gra to „tycoon”. Wydaje mi się, że taki stan rzeczy wynika z dwóch rzeczy. Albo napisanie jakiegoś "tajkuna" jest dość proste, albo gry tego typu zawsze się jakoś sprzedadzą, zatem są dość bezpieczne. Efekt jest taki, że obecnie znaleźć dobrą grę tego typu jest niezwykle trudno - te lepsze po prostu giną w tłumie przeciętniaków. Moon Tycoon wyróżnia się od początku tym, że Ziemia okazała się za mała i akcję umieszczono na Księżycu.

Trudno, stało się i nie ma odwrotu. Ktoś w rządzie wymyślił bazę na Księżycu i akurat mnie musieli wybrać na szefa ekspedycji. Brrrrr.... Cholera... Najgorzej jest to, że chcą, aby interes był dochodowy. Pogrupujmy czy co? Projekty NASA przynoszą tylko straty, a akurat moja baza ma być dochodowa? Dobre, że zgodzili się, aby mogli ją odwiedzać turyści. Trochę za zgodą się nachodziłem, ale te kilkasie dolarów mojej inwestycji powinno i tak się zwrócić, bo bez turystów byśmy leżeli, kwiczełi, i tyli. Dziś już to tak już jest bliżej niż dalej i za godzinę wejdziemy na orbitę parkingową i zaczniemy się przygotowywać do instalacji pierwszych modułów bazy...

Instalacja Moon Tycoona jest wyjątkowo długa. Gdy już poświęcimy cierpliwość, należy skonfigurować ekran. Ostrożnie ustawilem rozdzielczość 640 x 480 w 32 bitach i test weśło pokazał mi prędkość animacji rzędu 130 ramek na sekundę, co uznałem za wynik zadowalający - i rozpocząłem grę. Do wyboru był tutorial, misja solowa oraz kampania (nihil novi). Stwierdziłem za to brak trybu wieloosobowego, co należy uznać za spore niedopatrzenie. Uruchomiłem więc misję solową i rozpocząłem rozgrywkę.

Na horyzoncie widać było matuszkę Ziemię. Zawsze pięknie wygląda. Teraz jednak musiałem skupić się na bazie. Swoje stanowisko dowodzenia i tak mam nad powierzchnią, więc cały teren widzę dość dobrze. W końcu rozkazałem zbudować centrum kontrolne. Ilea lacta est. Najpierw powstały rusztowania, potem mozolnie powstawał budynek. Jakos nie mogłem dojrzeć robotników, nawet przez silną lornetkę, ale w moim wieku zdąży już trochę niedomaga. Bez tlenu, wody i energii elektrycznej baza nie będzie funkcjonowała, więc szybko rozkazałem wybudować odpowiednie struktury. Następnym krokiem było wysłanie robotów poszukujących minerałów. Carum est, quod rarum est...

Grafika niestety nie należy do najlepszych. Obiekty mają mało trójkatów, tekstury są niestety słabe (oprócz tej podłoża). Tak samo liczba klatek - sporo odbiegała od wydajności w testach. Przy dość rozbudowanej bazie na Celeronie 533 z Riva TNT2 gra traciła płynność. Muzyka jest utrzymywana w klimacie ambient/techno - dość przyjemna i nie męcząca. Moon Tycoonowi raczej bliżej do Sim City niż do typowego "tajkuna". Stawia się coraz to nowe budowle (schemat ich dostę-

Producent: Unique Entertainment/Anarchy Entertainment ■ **Dystrybutor:** Anarchy
■ **Internet:** <http://www.moontycoon.com> ■ **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, Windows 95, 32 MB RAM, DirectX 7, 200 MB HDD ■ **Akcelerator:** zalecany

- sporo budowli ■ handel i turystyka
- grafika ■ brak trybu multiplayer ■ schematyczna gra



No tak, znowu wydatki. W sumie to na razie baza zarabia na handlu surowcami. Teraz popyt jest na uran oraz izotop Helu o l3. Trzeba tylko wyciąkać na odpowiedni moment, aby nadwyżki sprzedać za odpowiednią gótotkę. Powoli uruchomiliśmy również część turystyczną. Na razie jest tylko sklep i hotel. W planach jest jeszcze kasyno, pole golfowe oraz Ścuba World. Należy jednak pamiętać, że nasz zakład przemysłowy jest trochę dalej od bazy. Myślę, o dlaczego mam wrażenie, że

Można powiedzieć, że Moon Tycoon nie jest może jakąś superprodukcją, jednak kilka chwil miło z nim spędzić, nawet mimo kilku jej wad. Może to kryje się w widoku Ziemi nad horyzontem tak na mnie działają? Szkoda tylko, że autorzy uparli się przy trybie 3D. Dopracowane 2D prawdopodobnie wyglądałoby lepiej, a wtedy można by było - na przykład - pomysśleć o organizacji jakiegoś transportu na Księżyc. A tak pozostaje mały niedosyt. Ocena 6 jest zatem, moim zdaniem, dość sprawiedliwa - za jakiś czas niestety nikt o Księżyce w Sm City nie będzie pamiętał.

PS Mały słowniczek dla osób, które nie rozumieją zwrotów i przysłów po łacinie (a jak jest zakręt, wiedza wszyscy, a?):

Per aspera ad astra – przez ciemność/trudy do gwiazd.
Primus inter pares – pierwszy wśród równych.
Nihil novi – nic nowego.
Alea lacta est – kości zostały rzucone.
Curum est, quod rarum es – to co rzadkie, jest drogie

Księżycowa ekonomia

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO ...

nowinki

kody do gier

linki.

solucje

forum

Prowadzimy także sprzedaż **Hurtową**.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl



(0-94) 346-11-59
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 5 grudnia 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsolf.pl.
Zamówienia egzotyczne prosić o załączenie jakichś przetrwałych, konieczna jest dopłatka C-13 na adres: Timsolf, 75-016 Koszalin okr. pocztowa 211.

[illegible]

OBTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.

MATEMATYKA • GIMNAZJUM

TESTY - zbiór pytań testowych składających się na **TEST KOMPETENCJI** z możliwością

ABC CHEMII

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii
- Układ okresowy pierwiastków
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
- Teżby z całego zakresu chemii

Jeryk POLSKI Liceum

Program pomagać w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Ortografia - dynamiczna gra ortograficzna.

HISTORIA GIMNAZJU

Multimedialny program
magający naukę historii.
ponad tysiąc pytań testo-
wych z całego zakresu gimnazjum
i istotnych reprodukcji, zdjęć,
dokumentów i zdjęć. ob-
jętość interaktywne kalendarium
funkcja VI ASÓWKA!

GATUNEK: PRZYGODOWA

Watchmaker PL

■ El General Magnifico

Nareszcie trafiła do mnie ostateczna, spolszczona wersja gry Watchmaker, o której pisałem już tyle razy, że najbardziej wytrwali z czytelników mogli stracić cierpliwość: kiedy wreszcie ów rarytas, nad którym EGM ślini się jak niemowlę, trafi w nasze ręce? Ato! powiadam wam, radujcie się, bo czas oczekiwania już przemija. Maluczko, a dostaniecie grę i zaczniecie w nią grać. I znowu maluczko, a zakrzykniecie: "O, w mordę! To je bardzo dobre!".



Na samej grze pisałem już wiele, choć nie wszystko, stosując chwyt stary jak świat i zawsze działający. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego panów rajcuje bardziej kobieta zastanawiająca swe wdzięki niż całkowicie naga? Myślę, że wzięło się to z jaskiń jeszcze - kobieta odziana w futro mogła pod nim ukrywać np. kilka bananów, podczas gdy goła niczego ukryć nie mogła. Jaskiniowi panowie więcej zainteresowania okazali zatem damom odzianym, bo takiego banana zawsze można było damie odebrać (w dzień



jej kilka razy dawszy) i zjeść, co skutecznie zwiększało szanse brata w walce o przekazywanie swoich genów. Wracając do naszych bananów, jak mówią Francuzi, pozwólcie, że się skupię wyłącznie na tym, jak gra została spolszczona - co jest dziełem firmy MANTA. Godzi się rzec, że spolszczenie zostało zrobione zupełnie poprawnie, a nawet lepiej, i że dokonano solidnej roboty. Stosunkowo łatwo jest zrobić spolszczenie takiej gry jak Traitors Gate, gdzie w zasadzie znakomity aktor musiał przeczytać może ze strony tekstu, po czym pofatygować się do kasy; gorzej już z taką grą jak Watchmaker, gdzie pliki mowy, po rozwinięciu, zajmują ze 400 MB drobnym druczkiem.

POŁONIZACJA

8

Producent: Trencision ■ Dystrybutor: Manta Multimedia ■ Internet: www.trencision.com ■ Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 3D, Win 95, 98, 2000, ME, 450 MB na HD ■ Akcelerator: konieczny

- bardzo dobra dykcja aktorów, aktorzy "grają głosem", a nie tylko odczytują tekst
- dykusyjna (niekiedy) obsada ról

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

AUTORYZOWANY PARTNER

TOMSOFT

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum:

69 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA

NIESPODZIANKĄ (PEŁNA WERSJA)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE

Technologia Force Feedback

PC/PSX

279 zł

- współpraca z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
- wykorzystuje protokół Force Feedback
- 15 programowalnych przycisków
- pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny
- regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji

SKLEP INTERNETOWY

WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY

POLECAMY

POLECAMY



Allen Nations 2 - pl	99	Diablo 2-misje - pl	79	Mortal Kombat 4	39	Railroad Tycoon 2 v. Plat. - pl	69	Starcraft + Broodwar pl	49,9
Arcanum - pl	121	Empire Earth - pl	121	Mortyr - pl	29	Rainbow Six - Black Thorn - pl	99	Stupid Invaders - pl	49
Black & White - pl	111	Gabriel Knights 3 - pl	49	Myst 3 pl	99	Rally Champ. Extreme - pl	99	Swat 3D - pl	49
Cadear 3 - pl	49	GTA 2 - pl	69	Myth 3 - Era Wilków - pl	99	Silent Hunter 2 - pl	99	Throne of Darkness - pl	121
Cham. Man. 3 + Liga Polska-pl	39	Half Life Generacja	121	NHL 2002	121	Sims	121	Tomb Raider 1	39
Comanche 4	99	Homeworld - pl	49	Operation Flashpoint - pl	99	Sims Balanga - pl	99	Tomb Raider 2	39
Commandos Behind Enemy L.	39	Kozacy - pl	99	Original War - pl	29,9	Sims Światowe Zycie - pl	79	Tropico - pl	99
Diablo 2 - pl	99	Max Payne - pl	99	Pszczółka Maja - pl	99	Soldier of Fortune S.E.	69	Warcraft 2 Deluxe Edition	49,9

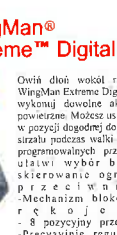
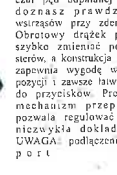
AKCESORIA LOGITECH



Najlepszą obroną jest atak. WingMan Attack 2 to zgrabny i wygodny joystick, który z niesamowitą precyzją, a jednocześnie na nim trzy programowalne przyciski znajdują się tuż pod palcami. Niezwykle precyzyjna przepustnica i przyciski sterujące. Wyposażony w złącze GAME PORT oraz USB.



Wzrost w aktywności. Niedrogi joystick ze sprężynami zwrócić nadą im wywar grze, podczas odzwierciedlać odruch bion palce, jedyną czułą pod odpalanie rakiet, doznasz prawdziwych wrażeń przy zderzeniach. Obrótowy drążek pozwala szybko zmienić położenie sterów, a konstrukcja obrotowej zapewnia wygodę w każdej pozycji i zawsze łatwy dostęp do przycisków. Precyzyjny mechanizm przepustnicy pozwala regulować moc z niezwykłą dokładnością. UWAGA! Podłączenie przez port USB.



Dokładność i precyzja w nowym rozmiarze! Rzuć okiem na ten niedrogi, ale doskonały, bo najnowszą generację gamepad. WingMan Precision zaskorowi zwrócić wywarzany gracy jak i mówiący: każdego uciechy cyfrowo sterowanie, urob tuż, nowa zaprogramowane cyfry i 8 kierunkowy pad poścignij. Wyposażony w złącze GAME PORT.

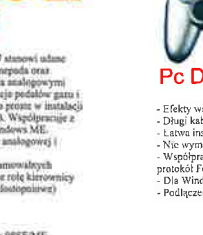


Owini dwoi wolont rebotacji WingMan Extreme Digital 3D i wykonany doskonały sterownik. Możliwość ustawienia go w pozycji dogodnej do każdego rodzaju gry. Wyposażony w 15 przycisków i 8 programowalnych przycisków. Mechanizm blokowania i przyciski sterujące. Precyzyjnie regulowana przepustnica i przyciski sterujące. Wyposażony w złącze GAME PORT oraz USB.

AKCESORIA MEDIATECH



4 klawisze fire
cyfrowy pad kierunkowy
kabel 1,8 m
ergonomiczny kształt
standardowe sterowniki Win 9x/NT/ME/2000
podłączenie GAME PORT



8 klawisze fire
auto fire
cyfrowy pad kierunkowy
kabel 1,8 m
ergonomiczny kształt
standardowe sterowniki Win 9x/NT/ME/2000
podłączenie USB



Super Racer Mediatech MT-157 stanowi idealne połączenie ergonomicznego gamepada oraz analogowej kierownicy z dwoma analogowymi przyciskami sterującymi funkcje podawania gazu i hamulca. Ustawienie jest bardzo proste w instalacji dzięki zastosowaniu złącza USB. Wyposażenie z systemami Windows 9xSE i Windows ME. 2 w 1, kombinacja kierownicy analogowej i gamepada.
11 przycisków, w tym 9 programowalnych
pokrycie analogowe spełniające rolę kierownicy
dwie przyciski analogowe (zastosowanie)
kierunek kierownicy
ergonomiczny kształt
podłączenie USB
praca w systemach Windows 9xSE/ME

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukadają się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Arcanum PL

Przypowieść o Maszynach & Magyi

GATUNEK: CRPG

Allor

Polska wersja Arcanum miała być szczególna przynajmniej z jednego powodu. Otóż jej rodzimy wydawca, Play-It, zamierzał w jednym pudełku zawrzeć zarówno wersję angielskojęzyczną, jak i przetłumaczoną na język polski, dzięki czemu i ortodoksyjni zwolennicy oryginalnych tekstów, i praktycy wołający od stuprocentowej zgodności stuprocentowe zrozumienie dostaliby do swych rąk jedno pudełko spełniające ich - dość się od siebie różniące - wymagania. I żeby nikogo w niepewności dłużej nie trzymać: zamierzenia te zostały niemal w całości spełnione!

Dlaczego jednak tylko "niemal"? Cóż, na uparte go zwolennicy "angielszczyzn" mogą ponarzekać na polskojęzyczną instrukcję i polskojęzyczne opowiadanie. Ponadto wszystkie teksty mówione pozostawiono bowiem w języku angielskim! (Nie jest to straszny problem, bo wszędzie, gdzie tylko można było [czyli łącznie z filmikami], angielskiemu tekstowi mówionemu towarzyszą napisy z tłumaczeniem). Takie podejście do kwestii zakresu tłumaczenia ma także i swoje dobre strony. Choćby czas potrzebny na jego przygotowanie - od premiery wersji angielskiej do

Nie mnie jednak rozstrzygać, czy lepsze są napisy i oryginalna ścieżka dźwiękowa, czy też ścieżka całkowicie polska. Zamiast więc wypowiadać na łamach wojnę jednej ze stron, przejdę do kwestii



znacznie ważniejszej, a mianowicie samej jakości tłumaczenia. Tutaj jest... zresztą pozwólcie, że zacytuję po prostu parę sformułowań: "magiczny lub techniczny złodziej", "zwyczajny złodziej bez umiejętności", "szlachecki lub dżentelmeński zabójca/złodziej".

Hmmm, nie nastraja to do gry zbyt optymistycznie, jednak tak się szczęśliwie składa, że powyższe "kwiatki" zawarte zostały nie tyle w samej grze czy towarzyszącej jej instrukcji, a w pliku readme.txt. Bo ten, po pierwsze, nie każdy czyta, a po drugie - dalej jest już na szczęście dużo lepiej. Bowiem instrukcję (w przypadku tej akurat gry jest to bardzo, ale to bardzo polecane: bez rozeznania w umiejętnościach czy zaklęciach stworzenie sensownej postaci oraz jej późniejsze życie w świecie Arcanum będzie niezwykle trudne!), przygotowano już w pełni profesjonalnie. Do tego stopnia, że nie dość, iż zawiera ona (jak można by oczekiwać) wszystkie informacje z wersji angielskiej, to jeszcze w dodatku przyjemnie się ją czyta! Tak po prostu - i to pomimo faktu, że tekst (stylizowany na poradniki z końca wieku XIX) najłatwiej przeczytać w odbiorze (przynajmniej teoretycznie) nie jest! Zresztą, skoro już przy tekstach do czytania jesteśmy, nie można pominąć znajdującego się w pudełku krótkiego opowiadania Andrzeja Pilipiuka "Błękitny Trąd". Opowiadanie to może i nazbyt pozytywne nie jest, zaś o happy endzie lepiej tu w ogóle zapomnieć, ale klimatu odmówić mu nie sposób.

Wróćmy jednak do tego, co w pudełku najważniejsze, czyli samej gry. Tym bardziej że mamy tu przecież do czynienia z dwiema jej wersjami. Ale cztery znajdujące się w pudełku płyty CD zawierają coś jeszcze: ścieżkę dźwiękową Arcanum w formacie Audio CD! Z pozostałych trzech płyt dwie zajmuje wersja angielska, a trzecia - dodatek ją polonizujący. Wprawdzie takie rozwiązanie wydłuża czas, jaki musimy poświęcić na zainstalowanie gry, ale robi się to w zasadzie tylko jeden raz, więc nie wypada się tego czepiać.

Ostatecznie można więc polskie wydanie tej gry szczerze polecić wszystkim miłośnikom gier RPG, z jednym zastrzeżeniem - użytkownik musi posiadać mocny komputer.



premiery wersji polskiej minął zaledwie jakiś miesiąc. Gracz nie ma także problemu z głosami kojarzącymi się z postaciami z innych gier tudzież filmów, do których dani aktorzy podkładali głos w przeszłości.

POŁONIZACJA

8+

Producent: Troika Games/Sierra ■ Dystrybutor: Play-It ■ Internet: www.sierra-online.co.uk ■ Wymagania: Win 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM ■ Akcelerator: zbędny

■ wersja ang. i pl. w jednym ■ dodatkowy CD z muzyką ■ niele przetłumaczona instrukcja ■ dołączone patche

■ zero polskiej mowy (dla niektórych to zaleta)

To nie jest zwykły wyścig, to

WYŚCIG WYKRETÓW

Masz odwagę do niego stanąć?

cena
49⁹⁰

To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebiegającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.

PL
Polska wersja językowa

P.C
CD ROM

K-D LAB
www.kdlab.com

1C[®]

multimedia
MANTA
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 KD-Lab. All rights reserved.
KD-Lab name and logo are registered trademarks of KD-Lab.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wierński.

■ Qn'ik

ORIGINAL WAR *PL*

cy teksty nie mógł się zdecydować, czy "aha" powinno się pisać przez samo "h" czy "ch".)

Lanim zaczęło chwalić jakość spolszczenia, powiem tylko słówko o samej grze, która jest mieszanką rodzajowa – strategią czasu rzeczywistego i RPG, zatem nie SUPERORYGINALNEGO, jednak zaręczam, że elementy te świetnie ze sobą współgrają. Grywalność OW stoi na naprawdę wysokim poziomie – warto zarwać dla niej kilka nocy. Najciekawszym jednak elementem, który niezodmiennie robi na wszystkich podobne wrażenie, są filmy. Polecam szczególnie cut scenkę na początku kampanii Rosjan – wyobrażacie sobie film zrobiony w 100% w ASCII?! Zaprawdę powiadam wam – efekt jest niewiarygodny, tylko dla niego warto kupić grę!

Ja tu sobie piszę, kilobajty lecą, a później mi się oberwie, że robię "normalną" recenzję, zamiast opis spolszczenia. Zrozumie jednak "biednego" redaktora - bardzo łatwo jest napisać cokolwiek wówczas; gdy w grze pojawia się mnóstwo kik-sów językowych, błędów ortograficznych i gramatycznych



ale co począć, jeśli lokalizacja jest niemal bezbłędna? A tak to właśnie wygląda w Original War PL. Głosy postaci (pojawiające się bardzo często jak na RTS) są bardzo dobrze dobrane, mają odpowiedni tembr i akcent (o których za chwilę). Napisy, z których czasem warto korzystać, są poprawnie i zgadzają się z tym, co mówią lektorzy. (Nie ma takich kłósów jak to miało miejsce choćby w The Longest Journey - człowiek spłuska).

że jeśli chodzi o wygląd, nie prezentuje się to najlepiej. Mimo wszystko zaznaczam, że jest to przykład skrajnego czepiaństwa i za żadną znaczącą wadę poczytywać tego nie należy.

Tekst czas kończyć, pora wystawić ocenę. Nie mam tu zbyt wielu oporów i śmiało stwierdzam, że 9 w pełni się należy! Myślę, że ocena to adekwatna do jakości - wszystkie wymienione wyżej błędy są albo nieznaczne, albo nie wynikają z niedopracowania Polaków, lecz z pewnych założeń producenta. Teraz pewnie ktoś mógłby zapytać (a już na pewno dystrybutor): "dlaczego więc nie rekomenduję spożycia na 10, skoro nie ma ono praktycznie wad"? Coż, może jest to dziwne, ale wciąż uważam, że 10 winna być zarezerwowana dla gier, do których należy się modlić - a w tym przypadku mamy do czynienia "tylko" z ogromnym kawałkiem profesjonalnej pracy. Mam nadzieję, że CW sprzeda się dobrze - może i inni dystrybutorzy będą wówczas przykladać należytą wagę do lokalizacji, i nie tylko największych produktów!



POŁONIZACJA

9

Producent: Altar Interactive ■ **Dystrybutor:** CD PROJEKT ■ **Internet:** www.original-war.com ■ **Wymagania:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** nie trzeba

■ akcent "Rosjan" ■ zróżnicowane głosy ■ ogólnie dobra jakość

 ■ żadnych poważnych ■ jeśli chcesz wiedzieć, jakie są niepoważne, przeczytaj recenzje! :)

Only

W porządku!

COMAR BARBARIAN

**Niesamowicie śmieszna
i pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji,
gra przygodowa dla dzieci**

Na pięknej i spokojnej Zielonej Wypie zapanował totalny chaos. Powodem tego zamieszania jest inwazja niezwykle paskudnego i zdeprawowanego plemienia Mrówderców. Jaski tego było mało, gdzieś przepadła dopiero co odzyskana Magiczna Xsiega 12 złotych magów.

Główny bohater - niezwykle silny i umięśniony komar, próbuje wytepić bandytów wszelkimi znanymi sobie sposobami i oczywiście odnaleźć Magiczną Xsięgę. Odzyskanie cennego woluminu nie będzie jednak łatwe. Przeciwno walecznemu Comarowi staje banda totalnych popaprańców i rzezimieszków.

Czy Comarowi uda się zapanować nad tym bałaganem i przywrócić spokój na Zielonej Wyspie?

O tym musisz przekonać się sam...



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

Wolfenstein

MP Test

■ [CDA] team (ph34r!)

Jeśli na brzmienie tytułu Wolf MP Test nie otwiera ci się w mózgu żadna klapka, to nie trzeba dla nas lepszego dowodu, że nie masz dostępu do Internetu. I siłą rzeczy, nie miałeś jeszcze okazji przekonać się, dlaczego zapowiadany na Święta Return to Castle Wolfenstein czy dokładniej - jego multiplayerowa, tworzona przez duet Nerve/Id część, ma ogromną szansę, by stać się nowym królem teamowych first-person shooterów!

Hej, czyżbyśmy słyszeli westchnienie oburzenia fanów CounterStrike'a? No to jak inaczej wyjaśnić następujące fakty: Wolf MP Test (1) w ciągu pierwszego weekendu z samej tylko FilePlanet pobrano ponad sto tysięcy razy (test 2 po pięciu dniach miał 334 tys. klików!); łącznie, jak podaje WolfensteinX.com - obydwa zostały ściągnięte ok. milion razy! Niesamowita jest także jego żywotność - wciąż, a dostępny jest już dobre 8 tygodni, stoi blisko pół tysiąca serwerów (dane z serwera master Wolfensteina); na nasz redakcyjny po południu nie sposób dostać się, a granie kończy się ok. 5 rano! A przecież - co najważniejsze - test zawiera tylko jedną, niewielką i znaną już wszystkim graczom na wskroś, planszę - ostarioną "Beach Invasion"!

Wolf MP Test jest znakomicie zrealizowanym i wyłącznie online owym (uuu) TESTEM shootera FPP, który pozwala przeżyć alianckie ataki na znakomicie umiejscowiony i strzeżony niemiecki bunkier. Zgodnie z założeniem gra toczy się w trybie team-play, przy czym, podobnie jak w CounterStrike'u, zwycięstwo nierozdzielnie wiąże się nie tyle z liczbą zdobytych przez team fragów - ile z wypełnianiem przezeń zadań. Te zaś, jak łatwo się domyślić, różnią się, i to znacząco, dla poszczególnych stron.

Zadaniem pierwszej strony konfliktu - Aliantów, jest 1) sforsowanie muru, 2) zdobycie dokumentów złożonych w umieszczonym w piwnicach bunkra sali odpraw, 3) wysłanie ich z wykorzystaniem nadajnika w pokoju radiowym. Test 2, wydany 4 listopada, dodał także cel drugorzędny w postaci opanowania przedniego bunkra, w którym Alianci mogą mieć swój punkt respawnowy. Myśleć by można - 4 łatwe do osiągnięcia cele. Jednak tylko pozornie, gdyż - naturalnie - zadaniem



GATUNEK: FPP

drugiej strony, Niemców, jest 1) nie pozwolić agresorom na opuszczenie plaży, 2) nie dopuścić do dokumentów, a tym bardziej - 3) do ich wysłania. Przy okazji nie powinni też pozwolić Aliantom na opanowanie przedniego bunkra - o to miejsce więc toczą się najzacieklejsze chyba boje...

Plansza dostępna w obydwu testach, czyli wspomniana "Beach Invasion", jest tyle prosta, co - doświadczenie ośmiu tygodni gry pozwala nam tak twierdzić - genialna. Składa się z trzech części: zastawionej zasiekami i bezustannie bombardowanej ogniem moździerzy i ostrzeliwanej z MG42 plaży, która stanowi pole startowe Aliantów. Po drugiej stronie, oddzielającego bunkier od plaży i, pozornie, niemożliwego do sforsowania bez jego wysadzenia muru sztolmowego ("Sea Wall"), znajduje się część okopów łączących przedni bunkier z wejściem do bunkra właściwego i schodami wiodącymi na taras z masztem radiowym. W tym też miejscu zaczyna się bunkier właściwy - cel ataku Aliantów i ostatni bastion obrony Niemców. Bunkier jest skomplikowaną strukturą zawierającą m.in. trzy stanowiska MG42, pokój radiowy i dwie klatki schodowe wiodące do piwnic; i wreszcie - na samym końcu - centrum dowodzenia ("War Room") i cel całej alianckiej wyprawy - tajne (no proszę, a leżą na stole...) dokumenty. Tyle opisu. Czemu zaś uważamy BI za planszę zasługującą na uznanie? Z kilku powodów. Po pierwsze: jest wielopoziomowa, zróżnicowana i nieschematyczna - walki toczą się tak na szerokich polach plaży, jak i w wąskich korytarzach piwnic; zarazem nie ma tam miejsc, które dają przewagę w każdym pojedynku czy pewność pozostania niezauważonym dłużej niż przez chwilę. Ponadto do każdej sali są co najmniej dwa wejścia, co sprawia, że nie znasz dnia ni godziny; tylko do centrum dowodzenia prowadzą aż trzy drogi - dwie korytarzami piwnic, jedna tunelem wentylacyjnym!

Przejdźmy jednak do graczy. Ci, dołączając do toczącej się na którymś z serwerów rozgrywek, trafiają do tzw. "limbo", które pozwala im m.in. wybrać stronę, którą zamierzają czynnie wspierać, oraz jedną z czterech klas wchodzących w skład każdej armii. Jej trzonem są zwykłe żołnierze (soldiers, soldaten). Klasa ta dysponuje tylko jedną, niezwykle jednak istotną, bo niedostępną innym zdolnością: potrafi korzystać nie tylko ze standardowych broni - MP40, thompsona, stena, ale i tej ciężkiej, jak mauzer z lunetą, venom gun, miotacz ognia czy bazooka. Ten pierwszy, czyli mauzer, jest, jak łatwo się domyślić, karabinem snajperskim - jedyną prócz wyrzutni rakiet bronią, która jest w stanie zabić jednym strzałem! Sprawne posługiwanie się nią wymaga nie tylko szybkiego łącza, ale i niezwykle opanowania i precyzji - trafienie w głowę przy "pływającym" celowniku i ze świadomością, że przeciwnicy zapewne robią wszystko, by zakończyć to polowanie, sprawia, że wybór profesji snajpera należy do ludzi o stalowych nerwach!

Żołnierze mogą również, ponownie jako jedyni, korzystać z miotacza ognia. Broń ta prócz tego, że wygląda w sposób, który nawet u hutników wywołałby dreszcz rozkoszy, jest też niezwykle efektywna: ofiara płonie przez pewien czas nawet po opuszczeniu strumienia ognia! Nie trzeba jednak wielkiej wyobraźni, by pojąć, że jak żadna inna broń miotacz wymaga wprawdy w posługiwaniu się nim. Jego główna zaleta - siła ognia - jest zabójcza tak dla wrogów, jak i sprzymierzeńców: niestety aż nazbyt często zdarza się, że nadpobudliwy właściciel zapalniczki w ferworze walki pali swoich na równi z obcymi... I jeszcze jedno: miłośnicy grilla, którzy nie mieli dotąd okazji zagrać w test drugi - trzeba wam wiedzieć, że nigdy już nie powrócą cudowne chwile, kiedy to bieganie z "zapalniczką" nie wiązało się z utratą swobody ruchu, a ogień (dosłownie) można było prowadzić bez przerwy. Jak się

bowiem okazuje, było to tylko przeoczenie i najprawdopodobniej w wersji komercyjnej - śladem Wolf MP Test 2, żołnierze z miotaczami poruszać się będą w tempie kumpli wyposażonych w "duże pukawki" - wyrzutnię rakiet i venom gun. Znaczenie zmniejszono także zapas paliwa, zwiększono jednak moc miotacza.

W podobny sposób, tj. łącząc siłę ognia z poważnymi ograniczeniami wolności co do prowadzenia jej (siły ognia), rozwiązano kwestię venom gun. Ta enigmatyczna nazwa w Wolf MP Testach odpowiada czemuś, co w innych grach określono by mianem miniguna; to potężna, ciężka, wielolufowa broń, która po rozkręceniu - co zabiera ok. sekundy, może dwóch - wypływa z siebie prawdziwy strumień ołowiu. Przy celnym trafieniu odestanie przeciwnika w limbo zajmuje nie więcej niż jedno uderzenie serca! Venom gun ma jednak inny, prócz braku celności, bardzo poważny mankament, dzięki któremu żołnierze z venomami nie królują na planszy: mianowicie broń ta bardzo szybko grzeje się, zaś przegrzana po prostu przestaje strzelać! Nie da się jednak ukryć, że dobrze ustawiony Venom Soldat, mający medyka do pomocy, jest przeciwnikiem, którego można zniechęcić.



Ostatnią z broni, dostępnych wyłącznie żołnierzowi, jest panzerfaust/bazooka. Jej potężna siła ognia rekompenzowana jest bardzo małą ilością amunicji (tylko 3 zapasowe głowice/rakiety), kilkoma sekundami przerwy, jakie upływają od momentu wciśnięcia spustu do odpalenia rakiety, oraz - co boli najbardziej - ekstremalnie długim czasem przeładowywania. Mimo to większość alianckich żołnierzy rozpoczyna gry, wybierając tę właśnie broń - rakiety są w stanie zniszczyć bardzo chętnie obstawiane przez Niemców stanowiska karabinów maszynowych, wyluskujących z niezwykłą precyzją i siłą (zwłaszcza w Wolf MP Test 2) forsujących plażę Aliantów...

Drugą klasą postaci, w rzeczywistości - w pierwszym teście i na tej szczególnej planszy zdecydowanie najsłabszą i w związku z tym wykorzystywaną praktycznie wyłącznie przez Aliantów (im jest, po prostu, niemal niezbędny) - jest inżynier (engineer, ingénieur). Należy jednak pamiętać, że w pierwszym teście inżynierowie, czyt. saperzy, wyposażeni byli w zaledwie 1 magazynek do schmeissera/stena i 4 granaty, co czyniło z nich cel ćwiczebny dla lepiej wyposażonych lub po prostu dysponujących większym zapasem amunicji przeciwników. To już jednak historia - Test 2, dzięki sprezentowaniu im dodatkowego magazynka oraz kolejnych 4 granatów uczynił z tej postaci przeciwnika, z którym należy się liczyć! Ich podstawowe zadania nie uległy zmianie - nadal, jak łatwo się domyślić, misją alianckiego sapersa jest dostanie się pod jedno z dwóch miejsc w murze, gdzie można próbować przebić się przezeń (przy dziwiasz do bunkra bądź wyrwie naprzeciw wzgórza snajperów), rzucić w ich pobliżu ładunek wybuchowy i (największa zmiana w stosunku do pierwszego z testów) uzbroić go, co oznacza zwykle jakieś 3-4 sekundy konieczności pozostawiania w kompletnym bezruchu! Saper nie-miecki z

kolei jest w stanie naprawić zniszczone Maschinen Gewehre.

Trzecim z możliwych wyborów postaci jest wybór medyka (medic, doktor). Rozpoczyna on grę wyposażony w jeden tylko magazynek (ponoć w wersji ostatecznej ma mieć dwa) i tylko jeden granat, co oznacza, że w bezpośrednim starciu z odpowiednio zdeterminowanym i ruchliwym przeciwnikiem szansę przetrwania ma niewielką. Nie jest jednak tak, że nie ma jej wcale: medyk jako jedyny ma zdolność stopniowego regenerowania utraconego zdrowia! Co więcej, dysponuje nieograniczoną liczbą apteczek, dzięki którym możliwe staje się podreperowanie nadwątlonego stanu "ha-peków". Naturalnie nie może budować z nich piramid - w prawym dolnym narożniku ekranu znajduje się odnawialny "power bar" ukazujący, jak wiele może ich "wytworzyć" w danym momencie. (To samo ograniczenie, nawiasem mówiąc, tyczy się każdej czynności nadzwyczajnej - chociażby podłożenia ładunków wybuchowych czy wzywania bombardowań.) Na szczęście ograniczenie temu nie podlega druga i bezcenna wręcz umiejętność medyków: zdolność stawiania na nogi oczekujących na śmierć współtowarzyszy! Ogólnie - za sprawą powyższych, medyk stanowi bezcenne wręcz wsparcie dla dowolnego teamu: przy okazji zaś, jeśli znajdzie się porucznik, który podruci medykowi ze dwa dodatkowe magazynki, ten staje się chodzącą śmiercią dla wrogów, a aniołem zbawienia dla towarzyszy.



Ostatnią z możliwych do wyboru postaci jest, wyposażony w jedną z trzech lekkich broni - MP40, thompsona bądź stena oraz 2 granaty, porucznik (lieutenant, leutnant). Na planszy jest niezastąpiony z trzech powodów: pierwszy, najbardziej oczywisty jest taki, że porucznik jest jedynym źródłem dodatkowej amunicji - tak dla siebie, jak i pozostałych graczy.

Potrąfi on także wzywać atak lotniczy niszczący wszystko, co znajdzie się w okolicach rzuconej przezeń świecy dymnej (nawiasem mówiąc: nie stojąc, na miłość

bogów, w miejscu widząc unoszącą się na zewnątrz w pobliżu chmurę błękitnego bądź różowego dymu - uciekajcie jak najszybciej i jak najdalej!

Grając porucznikiem, pamiętaj też wreszcie, że dysponujesz świetną odpowiedzią na atak wroga, przyciążonego w miejscu, w którym ciężko go trafić, snajpera - atakiem artyleryjskim. Po prostu wybierz lometkę (domyślnie [B]), spójrz na niego dokładnie i potwierdź klawiszem ataku - w chwilę później na niczego się niespodziewającego, nieprzyjemnego mordercę spadnie pocisk moździerzy, który ukazuje mu całą nieietyczność urządzonego przezeń polowania!...

Czytając powyższe opisy klas, nietrudno jest domyślić się, że Wolf MP Test wymusza zupełnie odmienny styl gry - poprzez podział wzajemnie uzupełniających się ról znacznie większy nacisk kładzie na współpracę całego teamu - wymuszone regułami gry współdziałanie nie jest, tak jak w CS, takie, że kilka precyzyjnych "headshooterów" jednym strzałem decyduje o losach gry - tu liczy się każdy, nawet zupełnie "niestrzelający" człowiek! I jeszcze jedno - w Wolf MP Test nie zdarza się, tak jak w CS-ie, gdzie śmierć oznacza po prostu, no - śmierć, czyli wyłączenie z całej kilkuminutowej rozgrywki na skutek działań jednego team killera. Tu przecież postać sprowadzona do zera (a jednocześnie pozostająca w jednym kawałku) jest tylko ranna i choć pozostaje niezdolna do gry, to przecież może wciąż wzywać na pomoc medyków, którzy przywrócą ją do stanu używalności! I to dla tych dwóch powodów Wolf MP Test jest dla nas czymś równie satysfakcjonującym, a przy tym zdecydowanie bardziej zabawnym niż dotychczasowy król - CS!

Do zobaczenia na plażach i w bunkrach! Pamiętajcie jednak, że [CDA] team już tam będzie czekać!...



Kingpin: Life of Crime

NPC (Non-Player Characters), czyli osoby, na które natkniesz się w grze, będą reagowały wedle zasady: "Tak Kuba Bogu, jak Jakub do Michała". Czyli: "nie czyn (bez potrzeby) drugiemu, co tobie na pochyłe drzewo...". Jeśli więc faszisz wszędzie z bronią, bądź gotów do jej użycia. W wielu sytuacjach lepiej jest trzymać ją w kaburze - chyba że rozmówca wyraźnie cię nie lubi.

Niektóre z NPC zechcą cię poprzec, jeśli ich opłaczysz. Nie szastaj pieniędzmi i używaj ich z rozważą, najemników zaś używaj jako żywych tarcz - choć znów bez przesady, bo trochę jednak kosztują. Aby uzdrowić ранnego członka twego Zespołu Przelewów Pieniężnych Nagłych, Jednostronnych a Niedobrowolnych (ZPPNJaN) [dla nie-domyślnych, członka twojej bandy] - wskaż go i kliknij klawisz wykluczający (domyślnie X). Będzie się trzymał z boku i po jakimś czasie wyzdrowieje.

Rozmawiaj z każdym, kto nie otwiera do ciebie ognia. Zaczynaj od rozmowy milej (Positive Key), ale jeśli po kilku próbach do niczego to nie doprowadzi, możesz się uciec do pogroźek. Pożytecznych rzeczy możesz się niekiedy dowiedzieć od osób, których byś o to nigdy nie podejrzewał. W dzień możesz zawsze dać potem...

Nie zapomnij o tym, że możesz sprawdzać swoje notatki o ostatnich spiskach, naciskając prawy i lewy nawias "[i]" i "[j]". Żeby przezroczyście notes zniknął, naciśnij ESC. Aby użyć klucza, nie musisz naciskać klawisza - jeśli masz właściwy, drzwi otworzą się same. To samo dotyczy niektórych szczególnych przełączników w grze - choć nie wszystkich. Jeśli podejście nie wystarczy, spróbuj aktywować klucz (domyślnie F, chyba że zdefiniujesz to inaczej).

Choć trafieni z miotacza płomieni wyją i zabawnie trzepią łapami, nie wypuszczają z nich broni. O ile nie sfajczysz ich do końca, bądź przygotowany na to, że po ugaszeniu ognia zaraz zaczną cię ostrzeliwać.

Zaczynasz z gazurką w dłoni - ale łom (który możesz zdobyć dość łatwo) jest o wiele pożyteczniejszy. Posługuj się nim zamiast ołowianki.

Skid Row 1

Rozwał rurką deski na płocie za tobą (albo skocz na pokrywą śmieciarki i przeskocz przez płot), a potem zejdź schodami i weź amunicję do spluwu.

Przejdź dalej uliczką i pogadaj z bezdomnym (POSITIVE). Powie, że może ci sprzedać łom za dolara. Niestety, nie masz nawet tyle. Idź, aż spotkasz niejakiego Leroya i jego przyjaciółkę. Choć byś nie wiadomo jak z nimi gadał, będą nastawieni wrogo i nieprzyjaźnie, zabij więc oboje i weź ich łom ("Crouch" + "Use" nad zwłokami). Wróć do bezdomnego i kup od niego łom (jeśli chcesz grać Wielkiego Twardziela, możesz go zaraz potem zatłuc i odebrać mu dolara).

Na rozwidleniu uliczki przejdź pierwszej w prawo (na lewo jest magazyn i strażnicy, na prawo, przy wejściu do ścieków, siedzą punki). Poczekaj, aż uwagę strażników zajmie transmisja radiowa. Kiedy będzie najgłośniejsza - pobiegij do drugich drzwi po lewej (Warehouse B). Jeśli cię zauważą, skryj się, bo będą cię szukali z latarkami.

Gdy droga będzie wolna, przejdź przez drzwi na górę (użyj ACTIVATE, by je otworzyć), wspinaj się po drabinie na platformę i weź gotówkę ukrytą w skrzyni.

Otwórz i przejdź przez kolejne drzwi na górę, wspinaj się po schodach (weź uzdrawiacz leżący na półkach po lewej - o ile go potrzebujesz) i zabij strażnika sejfów.

latarkę (na szafce), butlę gorzalki ze stołu i łom strażnika (crouch + activate). Na razie nie możesz otworzyć sejfów, trzeba ci wymienić gorzałkę na kombinację cyfr otwierającą zamek - ma ją włóczęga na ulicy, którego suszy. Rozwał pudło na podłodze, zniszcz kratę przewodu wentylacyjnego i wpełnij do środka. Czołgaj się do końca, rozwał drugą kratę i opuść się na podłogę. Otwórz drzwi do Storeroom A i wejdź.

Raczej pamiętać, że NPC w tej grze nie są tak głupie jak te, do jakich przywykłeś w innych grach. Jeśli pozwoliś



strażnikowi uciec, pobiegnie po kolegów i nagle znajdziesz się po same uszy w g... no, wiesz. Jeżeli zwieje, idź w trop niczym gończy pies (niekiedy pomoże ci ślad krwi), a gdy go dopadnie, załatw bez litości. Każdy za siebie, a Bóg za wszystkich!

Zabij strażnika wewnątrz, a potem stań twarzą do stołu i znajdź kratę wentylacyjną na ścianie po prawej i w górę, obok stosu skrzyń. Poszukaj małej skrzyni z wyraźnym cieniem (i wielkim M obok rysunku faceta przesuwanego pudła) i pociągnij ją (trzymając Activate) kilka stóp wokół lewej krawędzi wielkiego pudła. Wspinaj się na małą skrzynię, wskocz na pierwszy stos, a potem przeskocz na drugi stos nieopodal ściany i wentylatora. Rozwał kratę łomem lub ołowianką i wczolgać się do środka.

Kiedy zeskokczysz, wydostając się z kanału wentylacyjnego, wyładujesz na półce, gdzie leży jakiś cylindryczny zwój. Weź go - wymienisz go potem na spluwę (gun) w lombardzie Pawn-O-Matic. Jeśli spadniesz przedtem, trzeba ci będzie wrócić na górę. Kiedy już będziesz miał zwój i zeskokczysz w dół, nie zapomnij wziąć amunicji z niższej półki.

Wspinaj się na schody i wyjdź z magazynu, przebiegając w razie potrzeby obok strażników. Wróć do pierwszego rozwidlenia uliczki i tym razem skieruj się w lewo, do Pawn-O-Maticu. Aktywuj głośnik przy drzwiach i usłyszawszy brzęczenie, aktywuj drzwi, by je otworzyć i wejść. Przehandluj zwój za pistolet.

Wyjdź i za 10 doliców wynajmij sterczącego na zewnątrz faceta. Mając pistolet i najętego mordoboję, możesz załatwić strażników, przed którymi przed chwilą opryszków kręcił się przy schodach wiodących na dół do kanałów. Teraz ze swym pomocnikiem - i nową spluwą - możesz im dać do wiwatu. Załatwiwszy ich na cacy, zejdź po schodach i wejdź do kanałów. (Możesz też po prostu przebiec obok "niemilców" i ich nie ruszać).

Wróć i znów wejdź do lewej odnogi uliczki - pierwszej schowaj pistolet, chyba że mijając ulicznice, zamierzasz się z nią postrzelać. Przejdź do miejsca, gdzie grupka opryszków kręci się przy schodach wiodących na dół do kanałów. Teraz ze swym pomocnikiem - i nową spluwą - możesz im dać do wiwatu. Załatwiwszy ich na cacy, zejdź po schodach i wejdź do kanałów. (Możesz też po prostu przebiec obok "niemilców" i ich nie ruszać).

Kanały

Skręć na rozwidleniu w prawo (kanał oznaczony 1) i idź aż do kolejnego rozwidlenia. Otwórz drzwi w ścianie po prawej i idź, aż trafisz na pomieszczenie magazynowe. Zabij siedzących tu facetów i weź naboje. Magazynki i dwa medkity (zestawy medyczne). Nie bardzo masz w co wetknąć te naboje? Wyjmij kratę z nadłóżki, wejdź tam i weź shotgun. Wyjdź z magazynu i wróć do kanałów - teraz skieruj się od wejścia na wprost. Na pierwszym rozwidleniu skróć w prawo, potem w lewo (kanał oznakowany South R14), a potem znów w prawo. W końcu na następnym rozwidleniu znów pójź w prawo, wspinaj się po schodach i otwórz drzwi.

Super

Wyjdź z kanałów i skróć w pierwszą uliczkę z prawej. Idź dalej aż do otwartego rejonu przed barem Jaxa. Uwolnij biedaka od ciężarów życia (i zegarka na przegubie). Będziesz też musiał jakoś uporać się z jego psem i dziewczyną.

Cofnij się i wejdź w drzwi, na których przy schodkach wisiał znak: "Uwaga, zły pies" (eee tam, naprawdę zły pies atakuje siekierą!), zabij wewnątrz faceta i jego dziewczynę, a potem zabierz kule (bullets), ładunki (shells) i zdrowko (health) z półki po prawej. Jest tu i motocykl, ale nie na wiele ci się przyda bez akumulatora (battery).

Przejdź do baru Jaxa i zapać tę cholerną dychę, by wejść do środka. Wewnątrz masz dwu tanich drani do wynajęcia (może lepiej nie wynajmuj ich od razu, tylko poczekaj, aż naprawdę będziesz potrzebował ludzi). A w łazience jest tłusciuch, który wymieni z tobą klucz do magazynu za nowy zegarek, który niedawno... znalazłeś. Otrzymałszy klucz, wyjdź z baru. Jeśli chcesz oszukiwać, wystukaj na konsoli give storeroomkey.

Przejdź w uliczkę naprzeciwko, pomiędzy dwa budynki, tedy, którąś tu przeszedłeś. Trzymaj się prawej strony. Jeśli trzeba ci zdrowka, zajrzyj do mijanego pojemnika na śmieci. Zerknij w lewo i poszukaj drzwi wiodących na dach. Wewnątrz będziesz musiał zniechęcić kilku natrętów, a potem wejść po schodach na Level 4.

Przejdź po pomoście z desek, a po drugiej stronie przesunij skrzynię, byś mógł z niej skoczyć do wentylatora z chłodząrką, nad drzwiami. Znajdziesz tam 25

doliców i zdrowko, a rozwalisz skrzynię - dostaniesz naboje.

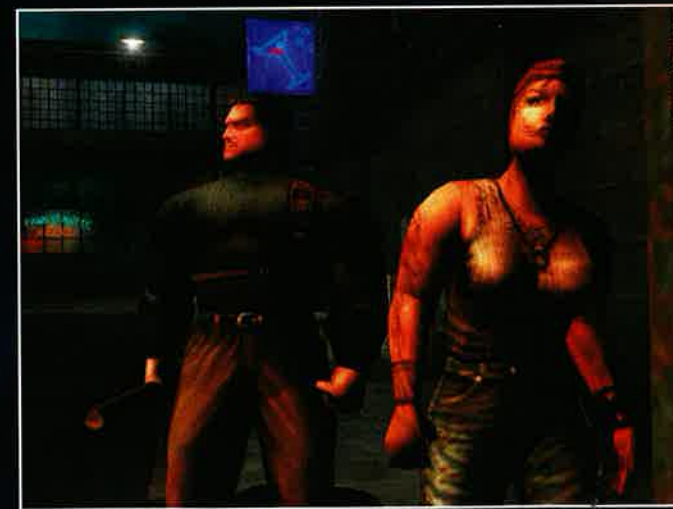
Skocz w dół i wejdź do środka. Skróć w prawo i znajdziesz drzwi do służbówki (Maintenance Room). Na półce z prawej znajdziesz zdrowko i naboje (osobliwe rzeczy trzymają w swoich pakamerach amerykańscy sprzątacze i pokojówki), a obok stos pudeł, po których możesz się wspiąć do kolejnego wentylatora. Z tego drugiego kanału lub ołowianką, wyjdź i zejdź po schodach. Skróć w prawo i idź dalej ulicą, przez drzwi i do następnego skrzyżowania.

Na końcu pomieszczenia skróć w prawo, daj w czapecie facetowi, na którego się tam natkniesz, i weź 100 \$, które gość schował w lodówce (spryciula!). Wyjdź z mieszkania faceta, który lubi mrozić kapitał, i wróć korytarzem, a potem znów skieruj się w lewo. Rozwalisz deski łomem lub ołowianką, wyjdź i zejdź po schodach. Skróć w prawo i idź dalej ulicą, przez drzwi i do następnego skrzyżowania.

Niebezpieczne ulice (Mean Streets)

Naśladować braci Mario, poskacz sobie w dół po platformach "roztegowanej", krętej klatki schodowej (i zapamiętaj to miejsce, przyjdzie ci tu jeszcze wrócić). Potem przez drzwi wyjdź na ulicę. Wyjdź do jednego budynku, do którego możesz wejść, i wleź w drzwi po lewej (te z prawej i tak są zamknięte). Podejdź schodami z lewej na szczyt budynku o charakterystycznym, katedralnym sklepieniu. Skróć dwakroć w prawo i otwórz drzwi, za którymi czeka twardziel, kamizelka kuloodporna, dwa medkity i kilka paczek naboje - wszystko to (z wyjątkiem opryszki) będzie ci niedługo potrzebne. Opryszka zostaw...

Wyjdź i ruszaj schodami w dół: na zewnątrz niewielkiego pomieszczenia przejdź w lewo, przez drzwi, do kolejnego pokoju. Wspinaj się po schodach i wyskocz przez okno z prawej, a potem ostrożnie przejdź po półce do okna po drugiej stronie. Zabij facetów w środku i wejdź, by wziąć kilka medkitów, trzy pudełka naboje i trochę benzyny do miotacza płomieni (przyda się nieco później). Uruchom przełącznik na ścianie (już myślałem, idiota niebezpieczny, że choć w tej grze obejdzie się bez kretynsko poumieszczanych przełącz-



ników, które w dodatku zwykle otwierają drzwi znajdujące się zupełnie gdzie indziej), odpuszczający blokadę zamka w pierwszych drzwiach na prawo, na które natknąłeś się wkraczając do tego budynku. Wyskocz z okna i spadnij na podłogę w dole. Teraz wejdź w drzwi, które otworzyłeś.

Przejdź po ulicy, tłukąc łomem, co się nawinie (osobliwie "koteczka"). Potem użyj łomu, by wyłamać podłogę w rozbitym samochodzie, następnie wywal kratę i weź ukrytą tam amunicję.

Przejdź ulicą do następnych drzwi, wejdź i pójź po schodach w dół. Idź dalej korytarzem, potem podejdź jedno piętro schodami, ale uważaj na opryszków. Idź dalej trzymając się lewej strony, podejdź schodami i

przejdź przez następne drzwi. Skróć ulicą w lewo, przygotuj broń i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Wymorduj wszystkich jak Terminator i weź łup (wszystko leży na stole w głębi). Wyjdź przez drzwi w głębi i po lewej.

Na krótko trafisz do sąsiedztwa (The Jesus). Idź przed siebie, dopóki nie natkniesz się na otwarte "podwórko-złomowisko-śmierciowisko". Przepiętny niezmierną miłośnik do zwierząt, zrobił śliczne dziurki w tych pięciu piekarniach, co tu stróżują. Potrzebny ci akuku... amuku... akumu... no nieważne, to, czego potrzebujesz, jest w samochodzie na szczycie stosu złomowanych wozów po prawej. Wspinaj się po samochodach i weź akuku... no, to do uruchomienia motocykla.

Jeśli pieski cię trochę pogryzą, rad pewnie będziesz znajdując zdrowko w kanale garażu (aktywuj przełącznik, by podnieść wóz - w przeciwnym razie nie będziesz mógł tam zejść). Kanał może ci też posłużyć jako znakomita pozycja strzelecka do załatwienia okolicznych opryszków - nawet psów, jeśli jakoś zwabisz je do garażu. Zanim uruchomisz przełącznik, by podnieść wóz, wsuń się na znajdującą się pod wozem drabinę tak daleko, jak się da, i spokojnie załatw bandziorów, biegnących wokół garażu jak durnie.

Wróć drogą, którą tu przyszedłeś, przez Mean Streets do Super. Rozmawiaj ludzi - i nie tylko - będą starali się cię zatrzymać, więc uważnie się rozglądaj. Akuku... no, wiesz co, pozwoli ci uruchomić motor (nieopodal baru Jaxa). Wystarczy, że dotkniesz motoru (o ile masz ze sobą baterię). Ruszaj ku zachodowi słońca do następnej scenki przejściowej...

Poisonville & Louie's Errand

W tym etapie będzie mniej więcej tak: W Club Swank (znajdziesz go w Poisonville) jest niejaki Louie, który - przypadkiem - okazał się szefem wszystkich barczatków w mieście (z wyjątkiem dwu speców od otwierania sejfów, mających nieco odmienne style: jeden to Fin-gers - Paluszek [lewa strona baru], drugi to Buster - Wybuszek [prawy róg baru]). Louie proponuje ci klucz do Nikki's Production Facility (i zgodzi się na to, byś wykorzystywał jego nieśniadków), jeśli wydobędziesz z sejfów jego dokumenty.

Możesz użyć cheatu i na konsoli wystukać "give safe docs", czyli postarać się o to nieuczciwie... che! che! che!... Weź z biura klucz do stacji rozdzielczej, wyłącz zasilanie, przyprowadź któregośkolwiek z włamywaczy do sejfów, potem wskaż go (włamywacza) kursorem i kliknij "Q" (command). Następnie wskaż sejf i kliknij "F" (activate). Zrobi, co trzeba, możesz więc otworzyć sejf, a potem go zabić i odzyskać pieniądze, które mu zapłaciłeś. (I to ma być "uczciwie"!)

Jak dostać się do sejfów? Zaczynaj od szczytu windy (w głębi tunelu, którego strzeże dwu opryszków, naprzeciwko magazynu Louie'ego). Zabijaj wszystkich po drodze, bo następnym razem będziesz tedy prowadził tępego włamywacza po ciemku (a "niemilcy" i tak będą się na ciebie czaić, nieważne, co zrobisz). Masz zaś tylko dwu włamywaczy. Jeśli dopuścisz do tego, by obaj zginęli (Buster jest nieco odporniejszy), zobaczysz filmik "Idiota" i gra się skończy.

Od elewatora: schodami do góry, mimo drabiny i zamkniętych drzwi (w obu przypadkach rezygnujesz z rozmaitych dóbr, więc się zastanów) i przez otwarte drzwi. Otwórz drzwi, zejdź w dół i wokół schodów, potem po małych schodkach w górę i znów przez drzwi. Nie wspinaj się na drabinę, obejdź beczki dookoła i przez rozsuwane drzwi wyjdź na zewnątrz. Przeciąwszy podwórko, wejdź w podobne drzwi po przeciwnej stronie (na skrzyni po prawej jest pancierz).

Przejdź przez otwarte drzwi, schodami w górę i wejdź w otwarte przejście z prawej. Otwórz drzwi na końcu pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz, obok generatora (schodami w dół). Trzymaj się lewej strony i przejdź przez betonowe kolumny, wokół spiętrzonych beczek, znów schodami w górę i przez otwarte przejście. Znowu wspinaj się na schody, otwórz drzwi i jeszcze jedno (te z prawej). Masz tu klucz do stacji rozdzielczej (do wyłączenia mocy) i sam sejf (do którego nie dotrzesz bez wyłączenia prądu).



Mamy nadzieję, że uważnie zapamiętałeś drogę - będziesz ją musiał powtórzyć po ciemku, natykając się na nowych przeciwników i usiłując zachować przy życiu twego włamywacza. Zanim jednak to zrobisz, trzeba ci będzie odnaleźć drzwi do rozdzielni i wyłączyć zasilanie. Od biura z sejfem i kluczem idź w następujący sposób: wróć (jak wyżej, tylko w odwrotnym porządku, zamieniając lewą na prawą i górę na dół), potem w górę, na zewnątrz, do rejonu z generatorem. Wspinaj się po schodach naprzeciwko generatora i wejdź w zamknięte drzwi, po lewej, idąc w górę... wejdź po drabinie i otwórz drzwi rozdzielni. Zejdź schodkami i aktywuj przełącznik, by zdjąć zasilanie z sieci (odłączając zasilanie z bramki przed sejfem).

Teraz możesz się wziąć za sam sejf. Wróć do baru i zaangażuj jednego z włamywaczy. Przyprowadź go do sejfu (korzystając ze wskazówek, które podaliśmy ci nieco wcześniej), wskaż go (włamywacza), kliknij "Q", potem wskaż sejf i kliknij "F". Weź papiery do Louie'ego w Club Swank. Da ci klucze do Production Facility i zgodzi się na wynajęcie tylu opryszków, ilu będziesz potrzebował. Ruszaj do boju, zaobserwuj się pierwszej w godziwą ilość mięsa armatniego.

Użyj klucza do otworzenia drzwi przy rejonie załadunkowym (strzeżonym przez trzech punków). I opuść ten etap. Albo otwórz pierwsze drzwi dla obsługi (Maintenance), jakie zobaczysz po wyjściu z Club Swank. Wewnątrz jest zabite deskami okno, które możesz rozwalić. A więc rozwal je, wyjdź, wspinaj się po rurze aż do sympatycznego miotacza gazu, potem opuść na niższą rurę i wspinaj na półkę, do okna, skąd możesz załatwić punków z nieco innego kąta.

Wciąż jeszcze szukasz miotacza? Nieopodal wejścia do magazynu Nikkiego rozejrzyj się za pokojem z trzema wyjściami (dwa z nich to drzwi, trzecie to drabina do pomieszczenia na poddaszu). Wspinaj się na drabinę, rozwal kratę i wspinaj się na poddasze. Przeskocz stąd na dach sąsiedniego magazynu i podejdź do zabitego deskami okna. Rozwal je i otwórz skrzynię, które tam znajdziesz.

Blanco Industries

Ten etap jest niezbyt skomplikowany i kończy się smakowitą walką z bossem (który zwieje, jak mu trochę przyłożysz).

Ogólnie to tak: najpierw trzeba ci znaleźć bezpieczniki, by uruchomić pompę, która wybierze kwas z rejonu, gdzie jest trup z kluczem potrzebnym ci do przejścia przez most nad kolejną sadzawką kwasu. Potem podejdź windą i stłucz pomniejszego capo.

Jest tu miły sekretny schowek pełen dóbr (znajdziesz w nim i dwa potrzebne ci bezpieczniki), za zamkniętą kratą, nieopodal miejsca startu. Rozwal ją więc i wczłógać się do pierwszego z otworów wentylacyjnych, wskocz na rurę, przejdź w prawo, przebij się przez kolejne dwa wenty, aż trafisz na otwór w podłodze, przez który możesz spuścić się w dół. Wyładowiesz za zamkniętą bramą. Weź bezpieczniki i podejdź do każdej tablicy po obu stronach, by uruchomić pompę usuwającą kwas z pierwszej sadzawki - nad rurą, po której właśnie przelałeś.

Wróć do pierwszej sadzawki kwasu i zeskocz (albo zsuń się) w dół (gdzie był kwas) i weź od nieboszczyka klucz do mostu (cheat: ["give bridge key"]). Używając tego klucza otwórz drzwi przy drugiej sadzawce kwasu, aktywuj przełącznik i przejdź po moście na drugą stronę. Aktywuj mały, czerwony przycisk, by opuścić windę (uważaj, bo wewnątrz siedzi oprych), podejdź w górę i znów bądź gotów na sprzeczkę z drabami na górze. Wspinaj się po schodach i wejdź w drzwi.

Aktywuj przełącznik na ścianie przy następnej sadzawce, by ruszyły zgniatacze. Przedostań się na drugą stronę, jadąc na jednym lub drugim, i zeskocz. Stąd masz dwie drogi - przez drzwi po lewej, ku skrytce ze sporą ilością dóbr (trzeba wrócić tam, skąd ruszyłeś), lub na prawo, mimo rur, i przez drzwi do następnego rejonu.

Rozstrzelaj beczutki - przy ich użyciu możesz się pozbyć kryjących się nieopodal "niemilców". Obiegnij róg dookoła i wspinaj się po drabinie, przejdź po kładce, potem przez drzwi, następnie przed drugie na zewnątrz, zejdź po schodach obok zbiorników, znów przez drzwi, dalej korytarzem po schodach w dół, do drzwi i ku następnemu etapowi (po krótkim filmie łączącym).

Problem Lizzie

Wspaniała scena wprowadzająca, prawda? Xatrix ma wielkie, stalowe jaja. Akcja będzie dość skomplikowana, nakreśliły więc z grubsza jej przebieg, byś wiedział, co - u licha - się dzieje. Wezmiesz klucz od jegomościa z toalety w barze, drugi od nieboszczyka w betonowych butach, potem znajdziesz łódź z trupem (Lizzie) i zanieśiesz jej głowę do byłego przyjaciela Lizzie (niejakiego Dużego Willa - "Big Willie"), który, wzruszywszy się do łez (nie masz jak dobry prezent na zawarcie przyjaźni), obdarzy cię kolejnym kluczem i pójdzie za tobą, by pomóc Lizzie.

Pierwszy klucz jest w kieszeni jegomościa z betonowymi butami na dnie całej tej wody. By doń dotrzeć, będziesz musiał przepłynąć przez kilka rur (od czasu do czasu wynurzaj się dla nabrania powietrza). Znalazłszy nieboszczyka - a trudno go nie zauważyć! - na dnie, przywal mu kilkakrotnie łotem, aż puści klucz (nieboszczyki są niekiedy bardzo uparte). To klucz do sklepu (item shop_key) Baita po drugiej stronie ulicy, naprzeciwko baru.

Pogadaj z Popeye i zrób, co mówi (to znaczy - udaj się do baru Salty Dog). Przedtem jednak nabierz trochę dóbr: przejdź przez drzwi obok zamkniętego wejścia do Storeroom B. Podejdź schodami i wejdź do Storeroom A. Nabierz, co się da, i rozwal beczutkę, by zrobić dziurę w podłodze, dzięki czemu dostaniesz się do Storeroom B, gdzie oblowisz się dodatkowo. Wróć górą przez Storeroom A, miń go i przejdź korytarzem w lewo. Możesz się zatrzymać w pokoju (Shipwright), jeśli potrzebny ci pistolet lub magazynek. Kolejne drzwi wiodą na balkon; jeszcze jedno drzwi, korytarz i balkon, gdzie kręca się trzej "niemilcy". Pierwszego (Moe) możesz przestraszyć (negative talk), a potem patrz, jak kumple (Larry i Curly) zabijają go za to, że okazał się mięczakiem.

Larry i Curly to twardziele: zanim przejdiesz dalej, trzeba ci będzie ich zabić. Nie zapomnij obszukać Moe - 10 \$ to zawsze coś. Korytarz na prawo wiedzie do drzwi (zamkniętych), przez które będziesz musiał przejść do końca etapu, gdy będziesz miał już ze sobą Willie'ego. Na razie idź w lewo i po drabinie w górę, do lombardu (prosto), a potem w lewo do baru.

W Salty Barze idź do toalety (to staje się już nawykiem) i pogadaj z Williem i jego dwoma mięśniakami. Da ci klucz do magazynu (item warehouse key), możesz więc pójść i poszukać Lizzie (a przynajmniej jej części).

Wróć na początek etapu, miń pierwsze drzwi i wejdź do wielkich, rozuwanych (teraz masz od nich klucz - dał ci go Willie). Wewnątrz zabij trzech "niemilców" i wejdź po schodach do biura (jeśli potrzebne ci zdrowko, pancierz lub benzyna do miotacza płomieni). W biurku jest trochę szmalu. Przejdź przez jedno i drugie drzwi magazynu i zabij dwu drabów przy łodzi. Weź z pokładu głowę Lizzie (gnnnngnnng!) oraz naboje i zdrowko z nadbudówki.

Wróć do Salty Dog i pokaż Willie'emu głowę Lizzie. Rozjuszysz się jak pewien Riddick trafiony przez Gołotę tam, gdzie bokserowi trafiać (nigdy, ale to nigdy) nie wolno, i wesół z swoimi gorylem pójdzie za tobą poszukać zemsty (dlaczego za tobą, a nie przed?).

Teraz, gdy masz klucz do stoczni (shipyard key), możesz otworzyć zamknięte drzwi, które minąłeś w drodze do baru. To doprowadzi cię do następnego etapu...

Pier Pressure

Na początku trzymaj się lewej strony. Przejdź przez drzwi i wymiń ciężarówkę (jeśli masz jakąś broń detonacyjną, możesz wysadzić truck w powietrze - bardzo widowiskowe! Koła fruwają, wszystko wybucha, a pod ciężarówką są jeszcze granaty). Tak czy owak, potrzebny ci jeszcze jeden klucz - tym razem klucz od stoczni -



co mogłeś odgadnąć, przypomniałszy sobie, że cheat brzmi "give shipyard key".

W komnacie z otwartym w suficie wentylatorem jest jeszcze jedna mała zagwozдка. Wskocz na skrzynię (wbiegnij na te oparte o ścianę, a następnie przeskocz do wielkiego pudła), a potem podskocz i wpelnij do otworu wentylacyjnego. Z początku rzecz wyda ci się niewykonalna, ale się zdziwisz. Miń kolejny wentylator i zatrzymaj się przy rozwidleniu. Na wprost jest kanał wiodący w dół, na dach, i paskudny spadek w dół. Lewa odnoga zawiedzie cię do składziku, gdzie na półce znajdziesz pancierz - półka jest zbyt wysoko, by dosięgnąć ją z ziemi.

Z kluczem (shipyard key) idź do wielkiej motorówki (nie do małego pontonu) i wymorduj tam wszystko, co się rusza. Drzwi się otworzą (nie, nie te z napisem "security" - te pozostaną zamknięte) dopiero wtedy, gdy wszystkich wytłuczysz. Oczywiście drabów na poręczach i tych za skrzyniami też. I... no, nieważne, wszystkich! Niektórzy gracze twierdzą, że drzwi pozo-

stały zamknięte, nawet gdy wymordowali pchły! Jeśli tak ci się zdarzy, użyj cheatu (noclip) i przejdź przez te cholerne drzwi do następnego etapu.

Das Boot

Spora łódź wyładowana bronią, amunicją i pancerniami. Myszkuj do woli po korytarzach i kajutach. Naładuj się po same uszy, bo pod koniec etapu będziesz musiał zmierzyć się z nie lada twardzielem.

Wokół krążą przeciwnicy wagi ciężkiej i nieprzyjemnej, ale by dotrzeć do bossa, musisz pierw trafić do maszynowni (Engine Room)... niestety, drzwi zardzewiały na amen. Weź miedziany pojemnik na olej (leże na półce po lewej w magazynie) - lub użyj cheatu (give "oil can") - a potem dopiero aktywuj drzwi maszynowni. Wal przed siebie, zabijaj wszystko, co się rusza (włącznie z wahadłem zegara), spuszcza się po kładkach i - w razie potrzeby - wracaj na górę. Przejście jest jedno, nie możesz się pomylić.

O bossie niefatwo rzec coś nowego i odświeżającego poza tym, że jest dość odporny na ciosy - co poznasz, kiedy władujesz mu w pysk trzy pociski z rakietnicy, a on jeszcze będzie się trzymał na nogach. Cóż, tak trzymać... wal dalej. Załatwienie bossa nie wymaga żadnych cudów, tylko sporej ilości amunicji. W razie czego możesz się cofnąć, by uzupełnić ładownice, zdrowko czy włożyć nową kamizelkę kuloodporną. Ale uważaj, boss pójdzie za tobą, zachowaj więc czujność niczym Winnetou na Inczu-czunie.

Steel Town

Pogadaj z barmanem w Boiler Roomie, aby usłyszeć o najnowszym zadaniu. Jest tak: brat barmana został uwięziony w stalowym młynie. Przyprowadź go (żywego czy martwego, wszystko jedno), a dostaniesz klucz do kolejnego poziomu.

Zanim wyjdiesz z Boiler Roomu, pogadaj z Momo - najzabawniejszym bramkarzem w całej grze. Humor pozwoli ci łatwiej przedrzeć się przez Steel Town. Droga jest prosta niczym głównia miecza - otwieraj kolejne drzwi; te, które się otworzą, są właściwe.

Człap aż do końca, gdzie znajdziesz jedyne niezamknięte drzwi (w tej chwili) - zaznaczone jako "Moker's Steel". Stąd trafisz do Steel Mill.

W Steel Mill jedyną trudnością jest przeskoczenie nad zbiornikiem lawy - po tym, jak go podniesiesz przez aktywację małego, czerwonego przełącznika na platformie obok. Utrzymanie się przy życiu nie jest proste - ale nie jest też skomplikowane.

Następna część nie jest specjalnie uciążliwa, chyba że zapomniawszy, co robiłeś nad zbiornikami w poprzednim etapie. Jest tu mały czerwony przełączniczek, który obraca zwisającą nad płaskim trailerem płytę betonu. Przebij się aż na tyły i poszukaj faceta bez broni. To David. Jeśli nie chcesz go niańczyć (a nie przejdiesz do następnego etapu, dopóki facet nie będzie martwy albo nie trafi do Boiler Baru), daj mu w dziób i wracaj do baru. Różnica polega na tym, że zamiast podziękować ci za ocalenie brata, barman jęknie boleśnie: "Och, nie! On nie żyje!". Ale i tak da ci klucz od biura.

Z kluczem w łapie idź do biura, a potem zejdź po schodach w dół. W następnym pomieszczeniu rozwal beczutki, wspinaj się do góry, do Moker's Shipping, i przejdź do kolejnego etapu.

Moker Shipping

Będzie mniej więcej tak: naładowany bronią po same uszy przebij się aż do niedużego minibossa na końcu poziomu. Ma rakietnicę i jest niezłym twardzielem. Załatwiwszy go, popatrz sobie na przejeżdżającą kolejkę i ruszaj do następnego poziomu.

Na początku masz drzwi z napisem "Keep out". Nie z nami te numery. Wejdź, podładuj się i wyjdź. (Ciekaw jestem, czy taki napis kogokolwiek zatrzymuje?) Czy cię dziwi, że Moker nie siedzi w swoim biurze? Poszukaj

beczulek na kładce nad bocznym wyjściem z jego biura. Możesz je rozstrzelać, by usunąć je z drogi.

Derailed (Usunięty z toru)

Ogólnie będzie tak: opuść pociąg i pilnuj się od tyłu (hm...). Zdobądź zapasowe pokrętko do zaworu (podobne do koła) i weź je do rozdzielni ścieków. Wetknij pokrętko na właściwe miejsce, uruchom zawór i przejdź do następnego rejonu.

Drzwi na końcu kanału będą zamknięte, uruchom więc przełącznik i wspinaj się na drabinę, którą widzisz z prawej, mniej więcej w połowie kanału. W pomieszczeniu, do którego trafisz, jest zapasowe pokrętko. Jest tu i działające pokrętko, ale kiedy je ruszysz, zamkną się drzwi, przez które wleżesz.

Aby minąć wrak pociągu w tunelu, podejdź tunelem do pierwszych dwu połączonych wagonów. Spójrz pomiędzy nie - zobaczysz jeszcze jeden przełącznik w kształcie koła. Uruchom go i drugi wagon potoczy się precz, oczyszczając ci drogę przez rumowisko.

Przejdź przez rumowisko (uważaj na "niemilców" kryjących się w bocznych alkowach i drzwiach; jest tam też sporo dóbr; jeśli ci więc ich trzeba, to się nie krępuj i bierz). Idąc dalej nowo otwartym tunelem, wejdź w drzwi po lewej, by wziąć zapasowe pokrętko. Zabierz je do pomieszczenia nad ściekiem i podejdź do zaworu z urwanym pokrętkiem. Pokrętko automatycznie się zainstaluje i otworzy poprzednio zamknięte drzwi East D51 w dół. To doprowadzi cię do następnego rejonu (Dark Passage).

Trainyard (lokomotywnia)

Zaczynij aktywując przełącznik przed tobą, by otworzyć wielkie drzwi z lewej. Przejdź dalej i wspinaj się na drabinę na końcu tunelu. Na szczycie znajdź i aktywuj przełącznik na tablicy kontrolnej, który podniesie i przesunie blok cementu z ciężarówki (przez który nie mogłeś przeskoczyć do kładki naprzeciwko drabiny).

Przeskocz ponad ciężarówką, gdzie przedtem był blok, na kładkę po drugiej stronie. Przejdź przez drzwi z lewej, a potem przez jeszcze jedno drzwi, i wejdź do lokomotywni (Trainyard).

Wagon w drugim rzędzie po lewej (z dwoma oprychami strzegącymi jego drzwi) otwiera się i ma wewnątrz miły składzik dóbr. Inne wagony się nie otworzą, ale ten w głębi i z prawej ma z tyłu drabinę. Wspinaj się na nią i wróć skokami po dachach wagonów do betonowej kładki nad wejściem, przez które tu wleżesz. Skoki wyglądają na długie, ale jeśli nie odbijesz się za wcześnie, to powinienes dać sobie radę.

Drzwi z prawej prowadzą tam, skąd przyszedłeś (były zamknięte z drugiej strony), idź więc w lewo i przeskocz/wspinaj się do pomieszczenia ze skrzyniami. Przesuń skrzynię z lewej w prawo i w głąb, do rogu, i wejdź na stos, by znaleźć kilka granatów.

Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi w głębi i po lewej (względem wejścia). Uruchom przełącznik i przejdź przez spore drzwi, które się otworzą. Przy kolejnym zestawie wagonów będziesz musiał użyć starego triku: "rozłacz wagony". Poszukaj kolistego pokrętkła pomiędzy wagonami i aktywuj je. Jeden wagon się odtoczy odstawiając drabinę.



Wspinaj się na odsłoniętą drabinę i przeskocz na półkę po lewej (z pierwotnej lewej, rzecz jasna). Aktywuj przełącznik na ścianie, zejdź znów na pociąg i przeskocz na drugą stronę, do kolejnej kładki.



Otwórz kolejne drzwi na górze (te nie zasłonięte częściowo skrzyniami) i idź, aż znajdziesz pomieszczenie, gdzie z kratownicy pod sklepieniem zwisają dwa haki.

Zabij "niemilców" i podszedłszy do panelu kontrolnego, aktywuj dwukrotnie przełącznik po lewej. Pierwszy raz ruszy najbliższy hak na lewo, drugi zatrzyma go pośrodku. Wspinaj się na hak, weź bezpiecznik (item fuse) i zdrowko (o ile go potrzebujesz), a potem zejdź w dół.

Wyjdź na zewnątrz, wejdź w drugie drzwi, wetknij bezpiecznik w panel (podejdź po prostu, jeżeli znalazłeś bezpiecznik), wspinaj się po drabinie, która zjedzie w dół, i przejdź po kładce.

Zejdź po schodach (gdybyś potrzebował amunicji, nie zapomnij o magazynku ukrytym pod schodami), wyjdź na zewnątrz pomiędzy kolejne składy, a idąc w prawo trzymaj się tunelu, w którym znajdziesz kolejny przełącznik otwierający wielkie drzwi do następnego rejonu.

Depot

Cel ogólny: przemieścić pociąg, by wydostać się z zajezdni, i zabić wszystkich, co zaowocuje przeniesieniem cię do następnego etapu.

Przejdź schodami w głębi i po prawej do budki kontrolnej. Na panelu masz tu trzy przełączniki. Lewy przesuwaj pobliski wagon w prawo, ukazując uszkodzony przełącznik. Zignoruj go. Środkowy przesuwaj środkowy wagon w lewo, a prawy przełącznik przemieszcza najdalszy w lewo, ukazując w głębi i po lewej tunel. Ruszaj przez ten tunel.

Po drabinie wspinaj się na dach wagonu i idź dalej. Zeskocz na skrzynię po lewej (zdrowko), potem wróć... i znów skocz na inne skrzynię (albo przesuń którąś), by zdobyć trochę nabojoj.

Wejdź w drzwi po lewej na górze i wspinaj się po drabinie z lewej. Aktywuj przełącznik (ten, który zadziała, gdy go dotkniesz) i wróć drogą, którą tu przylałeś, do drzwi na górze po przeciwległej stronie tunelu.

Aby skończyć etap, trzeba ci tu dokonać sporej rzezi. Kiedy już wszystkich zniechędzisz do siebie, zobaczysz łączący etapy film, a potem przejdiesz dalej.

Miejska rozgłośnia radiowa (Radio City Station)

No, na razie odłóż spłuwę - jesteś na stacji metra i głupio będziesz wyglądać. Podejdź ruchomymi schodami do góry i pogadaj z dwoma facetami na szczycie - UPRZEJMI! To Patrick i Butch, członkowie miejscowej paczki Zartownisiów (The Jockers), i jeśli chcesz wynająć miejscowych barczaków - a bez tego nie ukończysz etapu - musisz przejść ich mały test (albo ich uciszyć, używając pistoletu z tłumikiem).

Jeśli popatrzeć z miejsca, gdzie stałeś wjeżdżając eskalatorem, twoje ofiary są na prawo. Choć Patrick i Butch wyglądają na absolutnie niezdolnych do pokazania ci (lub podsunięcia jakiegś wskazówki), gdzie są trzej zbrojenci, których masz załatwić łomem. Dowiesz się, że idziesz we właściwym kierunku, kiedy usłyszysz, jak jeden z nich woła: "Don't forget: No Shooting!". Zauważ, że pistolet z tłumikiem robi tyleż hałasu, co



pocziwy, stary łom, więc jeżeli masz tłumik na splucie, to się nie krepuj i użyj sobie do woli.

Gdy Żartownisie każą ci zabić łobuzów w ściekach przy użyciu wyłącznie łomu, możesz to zrobić bez szkody dla siebie samego (nawet bez tłumika) następującym sposobem: do siedziby łobuzów dostań się przez kanał wentylacyjny, przejdź po kładce nad betonowym "jakby-ściekiem" i skręć w prawo. Na końcu korytarza będzie drabina, po której możesz zejść do wspomnianego już ścieku. Kiedy dotrzesz do tej drabiny, ściekowe lumpe cię zauważą i ruszą do ataku - pojedynczo. Stań lub skul się na szczycie drabiny i wal łomem każdego, kto podejdzie ci pod tapę. Nie będą mogli niczego wskórać, ty zaś tłucz, gdy tylko któryś się zbliży. No remorse, no mercy! Liczy się w końcu skutek, prawda?

Jeśli załaduje się następny etap, to znaczy, że coś poszło nie tak. Zejdź po schodach i poszukaj kanału wentylacyjnego na trzecim podziemiu od dołu schodów. Rozwal go i wspinaj się do środka. Wyłażąc poczekaj na pociąg! Jeśli nie poczekasz około sekundy, rozsmaruj cię po ścianach.

Spadźszy na dół, zignoruj widoczne przed tobą drabinę i balkon. Pędź w lewo, do kolejnej drabiny i balkoniku po tej samej stronie tunelu co went, którym tu wlałeś. Po drabinie do góry i w tunel.

Łomem stłucz ukrywających się tu ściekowych opryszków (nie używaj innej broni, bo zawałisz test Żartownisiów). Aby stąd wyjść, opuść się na wielką rurę biegnącą horyzontalnie po ścianie najniższego poziomu. Idź wzdłuż rury, przez wylamaną kratę (znowu uważaj na podciąg), i wspinaj się po drabinie z prawej.

Uważaj na te wkurzające szczury i dobrze oblicz czas przeskoku na drugą stronę tunelu, chyba że wolisz skończyć jako plama rozmazana na przedniej szybie pociągu. Rozwal kratę wentu i wlaż.

Zeskocz do wody, wspinaj się po drabinie i przeczołgaj kolejnym kanałem wentylacyjnym, by opuścić się nieopodal miejsca, gdzie zacząłeś etap. Przejdź w lewo i pokaż się panom P. i B. A potem każ im iść za sobą (mogliby, do kata, poprowadzić, nie?), następnie wróć do poprzedniego wentu, przed drzwiami do następnego rejonu (Enter the Dragons). Są to te same drzwi, na które byś wlał, gdybyś po wyjściu z eskalatora na początku poziomu poszedł w lewo zamiast w prawo.

Wejście Smoków (Enter the Dragons)

Wyjdź ze stacji na ulicę, by spotkać faceta i kilka dam (te będą z tytu). Nie zechce się do ciebie przyłączyć, nawet jeśli będziesz dlań uprzejmy, a damulki cię ostrzegają,

więc nie szczyp się, tylko załatw cafe towarzystwo i wal przez miasto, trzymając się prawej strony. Wypatruj trzech drabin pożarowych z prawej.

Możesz się wspiąć po pierwszej, przejść po linie do wieszania gaci na przeciwnym dachu, wziąć zdrowko, przeskoczyć albo zejść w dół i znowu się wspiąć do kolejnej drabiny znajdującej się najbliżej dwu ścian.

Wspinaj się po poręczy zejścia pożarowego i skocz na dach (masz podobne wejścia na dach za tobą, choć tego nie widać). Zejdź i idź wzdłuż balkonu, aż zobaczysz szary poziom na ścianie po lewej, obok czegoś, co przypomina nieco most zwodzony (do czego to służy, nie mamy pojęcia). Przełącznik otwiera górne drzwi po drugiej stronie ulicy - gdzie mógłbyś się dostać, gdyby most był opuszczony (jego przełącznik też jest po drugiej stronie ulicy - logiczne, prawda?).

Wróć do zejścia pożarowego, gdzie wspiąłeś się na dach, i pójdz drugą drogą, o której wspomnieliśmy. Zszedłszy z drabiny, odwróć się w tył, popatrz w prawo i skocz właśnie tam. Idź po kładkach niczym Terminator, mordując wszystkich, co choćby ruszy powieką - aż trafisz do drzwi i mostu, którego nie mogłeś opuścić. Teraz możesz - i musisz wejść w drzwi po lewej. Przejdź po moście i aktywuj przełącznik na ścianie. To ślepy zaułek, ale otworzyłeś potrzebne ci drzwi. Wróć lub zeskocz na ulicę, znajdź te nowo otwarte drzwi (są tylko jedno) i przejdź do kolejnego etapu.

Ogień na ulicach (Streets of Fire)

Aktywuj przełącznik i popatrz na wybuch walk ulicznych. Załatw wszystkich - ale osobiście uważaj na snajpera wysoko na balkonie budynku, z prawej i w głębi.

Przejdź do końca ulicy, obok nowych stoisk i drzwi na górce. Na Central Square nie ma wiele do roboty (oprócz strzelania w okna Hopper's Cafe Bar, co jest dość zabawne), idź więc dalej.

Po drodze użyj losowi dwu opryszków i jednego smarka z rakietnicą, potem wejdź w niewielkie drzwi na końcu ulicy. Rezydująca tam lalunia powie ci coś o ukrytej nieopodal broni (małe pomieszczenie pod schodami za nią).

Wspinaj się po schodach aż na dach. Wejdź na drabinę za tablicą reklamową, potem podejdź wzdłuż znaku i zeskocz na widoczną przed tobą wyższą część dachu, a następnie trochę w prawo. Potem weź rozbieg i w miejscu, gdzie brak parapetu, skocz, aż ci coś w yayach trzaśnie, na balkon po przeciwnej stronie ulicy.

Z balkonu zejdź w lewo i przełażąc przez kolejne balkony, wal aż do wieży ciśnieni (gdzie będzie trochę strzelaniny). Skocz na platformę, na której wzniesiono wieżę (na samą wieżę wlać nie musisz), i przeszedłszy na drugą stronę, zeskocz. Jest tam dama pilnująca przełącznika. Rozwal damę, popchnij przełącznik (nie odwrotnie).

Przejdź przez most i idź w lewo (drzwi z prawej wywiodą cię na ulicę, obok nowych stoisk). Otwórz drzwi na górce - ale po drugiej nie daj się wystrzynać na dudka (ani wydudkać na strychu) dziewczynce z granatkami. Załatw ją i przeszedłszy przez most, aktywuj przełącznik uruchamiający windę, by zjechać do następnego etapu.

Stacja kolejki nadziemnej (Skytram Station)

Idź prosto do Radio City Bus, Mulber Station, potem skręć w lewo i zajrzyj na tył ciężarówki (zdrowko i amunicja). Wróć ze stacji autobusowej, weź trochę gotówki od śmiecia i przygotuj się na nieliczną utarczkę z gangiem. Idź do Chinatown (tak przynajmniej to wygląda), wejdź na pierwsze widoczne schody i skieruj

się do pomieszczenia oznakowanego "Obcy won!". (Keep out). Znajdziesz tam trochę dóbr.

Drzwi są zamknięte, zechciej jednak zauważyć na nich szczelinę, strzel kilka razy z obrzyna i sprawa załatwiona! Wejdź po schodach i przejdź wzdłuż białych korytarzy. Wejdź w nieduże drzwi po prawej i skręć za róg, do Typhoon Bar. Nie możesz tu nikogo wynająć, dopóki nie przyłączysz się do Żartownisiów, rozwalając łomem trzech facetów spotkanych wcześniej, ale możesz wejść, przejść w prawo i za 50 \$ kupić od konika bilet na kolejkę. Bilet będzie ci potrzebny, by minąć stalowe, kratowane drzwi w uliczce. Nie podnoś słuchawki dzwoniącego telefonu - a przynajmniej zapisz wcześniejszy stan gry. Możesz wyjść z baru przez piwnicę (jest tam oprych do stłuczenia, jeśli zaciągnąłeś się do Żartownisiów). Przejdź ulicą dalej, do zaułka ze stalową kratą i podświetlonym panelem. Jeśli masz bilet na Sky Tram, możesz wejść. Przejdź obok wagoniku na drugą stronę, skocz na poręcz, potem na krawędź i do rury pod nią. To cię przeniesie do kolejnego etapu.

Wieżowce (Central Towers)

Idź kanałem do drabiny w głębi i po lewej, potem wdrap się na półkę, skręć w prawo i przejdź przez drzwi na górce, by się nieco podładować. Którędy byś stąd nie poszedł, wylądujesz w Central Towers (wieżowce), przedtem jednak trzeba ci będzie stoczyć zacieklę bój z drabami, którzy zaskoczą cię z dołu i z góry. Zabij wszystkich, wejdź w którekolwiek drzwi i idź prosto do drzwi przed tobą. Przygotuj się na pierwszego bossa.

Wschodni wieżowiec (Central Towers East)

W korytarzach po dowolnej stronie jest pełno animu... animi... animi... no... tego do strzelania, a także spory wybór broni, pancernych kamizelek i zdrowka (w końcu na ubożego nie trafiło, prawda?). W jednym z nich jest też kilku twardzieli, więc uważaj... ale przecież nie takim fawaleś już dupnia... tfu, znowu nam się coś po...tentegoowało. Napakuj się na maksa. Będziesz tego potrzebował, wierz nam. Aktywuj guzik (dowolny) przy windach i po kilku sekundach powinna się pojawić prawa. (Lewa zabierze cię do następnego, ostatniego już etapu, nie licząc sceny łączącej). Nie daj się zaskoczyć facetowi w windzie. Udław drania choćby tyżką do butów (nie masz?, szkoda, chętnie byśmy to obejrzeli) i podjedź windą w górę. Przygotuj się na szefa nr 1. Jest twardy, owszem, ale jak dostanie dziesięć rakiet (lub 34 razy łomem w dziób), to padnie niczym samotna owca w męskim więzieniu. Kiedy z nim skończysz, wróć do windy, zjedź nią w dół i przejdź do lewej. Do ostatecznej rozprawy.

Zachodni wieżowiec (Central Towers West)

Wal przed siebie i stłucz mordę psu za bramą - tam, skąd wyskoczył, znajdziesz sporo dobrego. Przejdź w lewo i podładuj się na fula, potem wróć i idź w prawo. Zobaczysz krótką scenkę pośrednią, a potem trafisz na ostatnią parę szefów. Parę? Owszem. Nie próbuj zabić damy - nie padnie, choćbyś ją przebił osinowym kołem, a takiego nie masz. Załatw jej partnera i pozwól jej zwiąć helikopterem. I tak zostalś Szefem Szefów, Kingpinem, Donem... i tak dalej, i tym podobnie...



ZŁOTA EDYCJA APOSTOŁOWIE

ŚWIĘTE ZIEMIE

Zawiera 64 stronicowy Poradnik Stratega!

Apostołowie: Święte Ziemie to klasyczna strategia turowa z elementami gry fabularnej umieszczona we wspaniałym świecie fantasy. W grze podejmujesz wyzwanie jako Wojownik, Mag, Komes lub Mistrz Gildii. Stocz bój na śmierć i życie jako władca jednej z potęg i wykorzystaj w walce ponad sto czarów o ogromnej sile. Dzięki wyjątkowemu systemowi zdobywania doświadczenia Twoja postać będzie się rozwijała na różne sposoby w zależności od obranej taktyki. Gra zawiera setki godzin opowieści podzielonej na cztery kompletne kampanie i wiele scenariuszy. Możliwe jest także tworzenie własnych scenariuszy, granie poprzez sieć lokalną lub Internet.

Teraz tylko
49⁹⁰
zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Strategy First



Wylączna dystrybucja w Polsce.
www.lemon-interactive.pl

Sobowtóry laureaci



Katarzyna Muszyńska & Marcin Wzientek jako Lara... pfu... Larry Laffer & Captain Thygh. Brawa nie tylko za wizualne podobieństwo do prezentowanych postaci, ale też za nakład pracy w wykonanie scenografii. Bez urazy, drogie Lary, to troszkę trudniejsze niż zabranie młodszemu bratu plastikowego gona i szortów :). A efekt końcowy wyszedł dzięki temu znakomity.



Marysia Gierszak-Nowak jako Alicja z American McGee's Alice. Widzicie jej minę? Wcale nie trzeba nocy, wycia wilków i litrów rozlanego keczupu, by po naszych plecach przeszły ciarki. Brawa za aktorstwo! (I odłóż ten nóż, co?)



Marta Banaszak jako Dr Regina z Dino Crisis. Wow! :) Nie powiem, że po publikacji tego zdjęcia paru facetów nie chciało zlin czować redakcji za to, że nie udostępniła im adresu. Należy pochwalić i klimat całości, i pomysł, by wcielić się w kogoś innego niż Lara Croft.



Oto, w końcu i nareszcie, laureaci naszego konkursu na sobowtóra. Przepraszamy za tak długi okres czasu, jaki minął od końca konkursu do jego rozstrzygnięcia. Ale specjalnie czekaliśmy z tym na numer specjalny. Bo też wyniki są specjalne.

Otóż możecie wierzyć albo i nie, ale dwie propozycje uzyskały IDENTYCZNĄ ilość głosów. Zaś dwie następne dzieliło od zwycięzców, kolejno - 3 i 5 głosów. Po długich naradach uznaliśmy, że w takiej sytuacji i przy tak wyrównanej stawce nie ma sensu, by z tej grupki wyróżniać tych troszkę lepszych czy gorszych. Dlatego - przynajmniej CZTERY RÓWNOZĘDNE nagrody dla 4 propozycji. Są to (kolejność losowa):

Agnieszka Pieńkosz jako Lara. Doceniliśmy tak charakterystycję, jak i wrodzone cechy... charakteru :), predestynujące Agnieszkę do tej roli. Wow!



Gratulujemy laureatom, raszcie życzymy więcej szczęścia w następnej edycji naszego konkursu.

HEROES of Might & Magic

Dziś pomówimy nieco o dwóch tytułach, dwóch grach-legendach, od których rozpoczęła się herosowa gorączka; dzięki którym zaistniał fenomen HoMM.

Feniks

Pierwsza z nich, King's Bounty, czyli popularny Knight, przetarła szlak poszerzany później przez następne; wskazała drogę, którą należy obrać, by stworzyć strategię - by spotkała się z uznaniem nawet tych, którzy nigdy nie podejrzewali siebie o talenty dowódcze. Ta druga natomiast posłała już wytyczoną ścieżką, dodając od siebie wspinał grafikę (nawet dzisiaj!), piękną muzykę i... nieograniczone w zasadzie możliwości prowadzenia rozgrywki.

Legenda - King's Bounty

Pamiętam doskonale tamte czasy. Zimowe dni roku 1990, ja przy moim C64, dyskietka w stacji dysków i oczekiwanie na moment, gdy gra się odpali. Kochałem popularnego wówczas Knighta i kochałem go do tej pory. Jednak nawet ja nie spodziewałem się, że jej kontynuatorki będą pretendować do

tworzonej w ten sposób armii będziemy pokonywali grupy agresywnych wrogów chroniących skarby. Już wtedy w HoMM 0 znaleźć można było magiczne przedmioty niezbędne do ukończenia gry, pieniądze czy... mapę do kolejnego kontynentu. Prócz tego mogliśmy odwiedzić miasto i zakupić katapultę lub pergamin z czarem, wynająć łódź czy wziąć kontrakt na kolejnego, groźniejszego wroga królestwa. Na walce z tymi ostatnimi polegała własnie Knight: pokonaniu osoby non grata, zdobyciu kolejnego kontraktu, zebraniu wojsk i... zdobyciu zamku "most wanted".

Przy okazji zwycięstwa zdobywamy kolejne części mapy, z pomocą której znajdziemy ostateczną nagrodę - Królewskie Berło (zupełnie tak jak później w HoMM). A kiedy już wszystkie zamki na kontynencie

należą do nas (czyli do króla, którego championem jest nasz bohater), płyniemy na kolejny kontynent i... powtarzamy wszystko od początku. Niestety z tym wiąże się główna wada gry - krain tych bowiem jest tylko cztery: Continentia - z krajobrazami gór, rzek, wysp; Forestia - z jej nieprzebytymi lasami i rzeką o dwóch źródłach; Archipelia - złożona z wielu małych wyspek zamieszkałych przez wrogów i wrześnie Saharia - wielka pustynia ze skalnym labiryntem pośrodku. I w sumie to cała gra - zakupujemy kolejne silniejsze jednostki (rycerze, elfy, łucznicy, demony, smoki etc.); przy okazji zaś - już w Knightcie, były podziały na grupy zamieszkania, np. gnomy, elfy i droidzi wspólnie dzielili lasy - stąd morale armii było wyższe, jeżeli stanowił ją wyłącznie np. leśny lud; zdobywamy kolejne czary i podobiamy kolejne zamki aż do ukończenia gry. Niby nic, ale wierzyć mi - wciągają.

Preludium - Heroes of Might & Magic I

Rok 1995 był datą premiery kontynuatorki legendarnego King's Bounty i naturalnie pierwszą z serii Heroes of Might & Magic. Nie był on wprawdzie odkryciem na miarę Knighta, jednak piękna grafika i doskonała muzyka sprawiły, że gra natychmiast zdobyła rzeszę fanów poświęcających jej wiele, wiele godzin dziennie! I... nie dziwi mnie to - jestem jednym z nich. :)



HoMM był znacznie większy niż Knight: po uruchomieniu gry mamy do wyboru kampanię, pojedynczy scenariusz, możliwość gry z innymi przez sieć lub nawet na jednym komputerze! Druga decyzja, determinująca późniejszą rozgrywkę, jest wybór jednej z czterech dostępnych postaci: rycerza, barbarzyńcy, czarodziejki i czarnoksiężnika. Każda z nich określa jest czterema współzawodnikami - atak, obrona, magia i wiedza - właściwymi danej profesji. Każda z klas ma również określoną armię w zamku, którym się opiekuje. No właśnie, zamki: nastąpiła tu ogromna zmiana w stosunku do King's Bounty - budowlę można i należy odpowiednio rozbudowywać, wznosząc takie jak gildia magów czy odpowiednie koszar dla danych rodzajów jednostek.

By móc to zrobić, musimy dysponować odpowiednimi surowcami - kolejną nowością w stosunku do Knighta - naturalnie złotem, ale i drewnem, siarką czy rtercią. By je zdobyć, zwiedzamy planszę, zdobywając dostęp do kopalni i - kolejne novum - następne miasteczka gotowe do rozbudowy! I tak w koło. Macieja, aż poczuć się na tyle silni, by zaatakować któregoś z sąsiadów. Zdobycie wszystkich zamków oznacza zwycięstwo. Jednak nie koniec gry - ten sam scenariusz możemy rozpocząć innym bohaterem, mamy prawo rozegrać innego scenariusza czy wrześnie - kampanię. Jeżeli zaś nadal nam nie dosyć, możemy ściągnąć z Internetu planszę wykonaną przez graczy czy stworzyć własną, jak też scenariusz, i następnie rozegrać go wraz z przyjaciółmi. W ten sposób znaleźliśmy odpowiedź, dlaczego HoMM w odróżnieniu od Knighta odniósł sukces. Knight, mimo powiewu świeżości, ślicznej, na tamte czasy - grafiki i wspaniałego pomysłu, był raczej liniowy i dało się go ukończyć w ciągu dwóch dni. Heroes z kolei daje po prostu dużo więcej - mnogość plansz, mnogość postaci, mnogość sposobów rozgrywki - no, po prostu mnogość. I tym optymistycznym akcentem... :)

HoMM IV - update!

Czas na naszą comiesięczną dawkę newsów dotyczących prac nad HoMM IV. Tym razem kilka faktów o jego polskiej wersji. Zatem - do tłumaczenia poszło: 120-160 stron instrukcji; 3400 słów ścieżki dźwiękowej, 250 000 (ćwierć miliona!) słów linii tekstowych w grze. Warto też dodać, że w nagraniach bierze udział blisko 40 osób! W chwili obecnej kończy się prace nad tłumaczeniem linii tekstowych w grze.

GWIAZDKA, GWIAZDKA.

Gwiazdka jest magicznym czasem, w którym dzieją się dziwne rzeczy. Chomiki zaczynają mówić, ludzie uśmiechają się szerzej, zaś brzuchy napęcznieją pieczonymi kaczkami, które popijają do brym, czerwonym winem. Och! To się nazywa miśszcząństwo... Gwiazdka jest także okresem, w którym człowiek dorasta. Ścisłe rzecz biorąc, granica przebiega w pobliżu czasu oczekiwania podarunków a pragnienia podarowania czegoś. I jakkolwiek wszyscy chcą otrzymywać prezenty, to żeby zauważyć, iż dawanie daje jeszcze większą radość niż otrzymywanie, zabiera nieco czasu. I to nazywamy dorosłością. Jak jednak wspomóc tą szlachetną tendencję? Idzie wszak gwiazdka, cała rodzina zaczyna jednoznacznie okazywać zainteresowanie - co też chciałbyś lub chciałabyś dostać na gwiazdkę, rybko? Rybki, czyli my, czyli gracze, znajdując się w szczególnie ciężkiej sytuacji.

Miłośnik książek rzuci niedbale ulubionego autora czy tytuł, miłośnik rybek nazwą rybki, rowerzysta określi producenta smaru do łożysk, zaś filatelista... hm... OK, nie mam pojęcia, co robią filatelisci w takich sytuacjach, wszakże gracze mają przechlapane. Podanie nazwy w stylu Asus CUSL2 FCPGA czy Aver Tvphone98 rodzinie oczekującej cennych wskazówek kończy się zazwyczaj tragicznie. Zamiast Asusa, rodzina kupi Claytona (bo sprzedawca powiedział, że...) lub kupi Adapter 370/slot 1 marki Asus (bo nazwa brzmi podobnie, a poza tym...). Nie jest również nieprawdopodobne, że otrzymamy CD-ROM Samsunga zamiast Teaca czy tuner Tiuwenpooh TV Super Mega Fun zamiast Aver. Rodzinie wszystkie te literki przy oznaczeniach wydają się li tylko bajkami bez znaczenia - cubx czy cusl2 albo be6 czy bx133 tudzież MS-6340 a MS-6330 to jedno lichy - zakrzyknie radośnie rodzina i kupi coś, co wydaje się jej właściwe. Nie musimy chyba mówić, dokąd to może doprowadzić? I tak gracze na całym świecie, uszczęśliwiani kontrolerami SCSII (których mają już kilka sztuk), myszkami (które zalegają szuflady), przejściówkami o egzotycznych nazwach, małymi twardymi dyskami, pamięciami EDO, procesorami P200MMX (ale za to w wersji BOX!), pudełkami na kompakt (w które owszem, kompakt daje się włożyć, gorzej jest natomiast z ich wyjęciem), kubistycznymi pokrowcami na monitor czy klawiaturę (pod które kurz

ściąga z maniakalną zawziętością) czy dziwnymi stoliczkami pod komputer, na których strach cokolwiek położyć, a których szuflada na klawiaturę jest w stanie z łatwością połamać nam palce, gdybyśmy choć na chwilę stracili czujność. Możemy także zostać właścicielami oryginalnej wersji któregoś z MS Windows, a także - być może - jakiejs gry wybranej z trudnym do przewidzenia rozrzutem. Wprawdzie wyraźnie wspominaliśmy, iż chcemy na gwiazdkę np. Red Faction, pokazaliśmy okładkę tej gry rodzinie i tak dalej, a otrzymaliśmy coś w rodzaju Case Closed czy Rollebot (no bo wiesz, i tak chodzi w tym o to samo, poza tym zobacz, jaka śliczna okładka...). Może być nawet gorzej - jeżeli ktoś wątpi, to proszę udać się do najbliższego Empiku i zaobserwować, jak rodziny składające się z laików kupują gry dla bliźszych i dalszych. Tylko uważa, przygotujcie się na naprawdę dantejskie sceny...

Jak się zatem ratować z tej opresji? Z góry wykluczam modne ostatnio żądanie pieniędzy zamiast prezentu. Fe! Rozwiązanie takie jest z najniższej półki i wyklucza całą zabawę gwiazdkową. Nie, czegoś takiego w dobrym towarzystwie zdecydowanie się nie praktykuje. Pierwszą i zarazem ostatnią rzeczą, jaką musi zrobić gracz, jest zdystansowanie się do sprawy. Powiedzenie sobie, iż, kurczę, nadszedł czas gwiazdki, pada śnieg, zjem kaczkę, popiję ją czerwonym winem i dostanę kolejną przejściówkę slot1-fcpa2 albo Adventures of three, blue, sweet hamsters... Oops! Stop! Nie wolno poddawać się takimi myślom! Należy wziąć głęboki oddech, policzyć do 10 i wyobrazić sobie pieczoną kaczkę smakowicie obłożoną jabłuskami. Należy całą rzecz objąć szerszym spojrzeniem. Dla przykładu - czy wasz tatuś jest zapalonym wędkarzem? Powiedzmy, że tak. A co tatuś dostał na ostatnią Gwiazdkę? A - taki wielki, żarowiasty spławik, obłożony diodami i emitujący odgłos wydawany przez samicki rybek w rui... Taak. Rozumiecie już? Gdyby wasz tatuś włożył ów spławik do wody, zaraz przytępnęłaby bo-

jówka Greenpeace i zatrzymała tatusa za masową eksterminację rybek. Wasz tatuś jednak na widok spławika pod choinką zbladł li tylko lekko i zdołał się nawet uśmiechnąć. Tak samo wasza siostra obdarowana dezodorantem o nazwie "Hot, hot seks" i zapachu... mmm... cokolwiek intrygującym, uśmiechnęła się radośnie, acz niepewnie. Taki to jest już urok podczas Gwiazdki - wszyscy dostają najprzeróżniejsze, najdziwniejsze czasem pod słońcem rzeczy - gracze absolutnie nie są tutaj wyjątkiem.

Zatem nie istnieje na to ratunek? Nie, nie istnieje. Trzeba to sobie jasno powiedzieć. Wysyłając rodzinę do sklepu komputerowego, stawiacie się na wszystko, wszystko oprócz tego, po co ją wysłaliście. Można czynić zakłady, co tym razem kupią - jeżeli to was bawi? Ale i tak nie zgadniecie. Nie pomagają wysyłanie ich do renomowanych sklepów z szale-

pów. Wprawdzie nie rozbudujemy sobie w ten sposób komputera i nie otrzymamy gry, o jaką nam chodziło, lecz cóż, liczy się fan. Kolejną myśkę można sobie zawiesić na żaluzjach, przejściówki doskonale prezentują się wpięte w sweter, moduły EDO polecam umocować do lampy, z talerzy małego twardego dysku zrobić modny ostatnio budzik, a grę "Adventures of three, blue, sweet hamsters" z dumą zainstalować i dobrać się do skóry złemu smokowi, który porwał trzy słodkie



nie kompetentnymi sprzedawcami, którzy to nigdy, ale to ni-

gdy w karierze nie wcisnęli nikomu niepotrzebnej rzeczy (hm, do czasu wizyty rodziny, rzecz jasna), ponieważ docieklivi, a troskliwi laik w sklepie komputerowym jest jak tajfun w składzie kawy zbożowej. Tak naprawdę w zasadzie nie wie, co chce kupić, lecz absolutnie nie zdaje sobie z tego sprawy - a każda życiowa rada sprzedawcy zwiększa tylko chaos i ogólne zamieszanie w głowie. To samo czuje zapewne nie-wędkarz w sklepie wędkarskim albo nie-filatelista w przybytku dla miłośników znaczków. Nie ma na to ratunku, nie istnieje żadne rozwiązanie.

Czy w związku z tym należy rozpaczć? Przenigdy! Po prostu, czerpmy radość z absolutnie nieprzewidywalnych zaku-

dziewczy, trzem słodkim i niebieskim chomiczkom...

Gwiazdka jest czasem radości i niespodzianki. Zwłaszcza niespodzianki. Nigdy wszak nie wiemy, co dostaniemy, a im bardziej nasze hobby jest egzotyczne dla naszej rodziny, tym... no cóż, sami dobrze wiecie, jak jest. Istota gwiazdki leży poza banałem obłożonym w materię, czyli prezentem - liczy się trud, a zarazem wielka przyjemność wyszukania najbardziej żarowiastego spławika, najmilej pachnącego dezodorantu, najciekawszej (aczkolwiek trudno powiedzieć pod względem jakiego kryterium) części komputerowej czy najfajniejszej okładki gry. Gwiazdka - czas zabawy, czas prezentów, czas zakupów. Tylko w tym dniu można dostać coś, czego człowiek nigdy się nie spodziewał. I to jest właśnie to... ta magia.

Największa gra z gatunku RPG!

SIEGE OF AVALON

Pełna magii opowieść o bohaterstwie i odwiecznej walce dobra ze złem

...Mithras rozkazał swoim wojownikom dotrzeć do podziemi Avalonu by tam - w lichtarzu, umieścić Ziemiński Kamień. W tej chwili mam przed oczyma wszystko, czego dokonali. Avalon, w wyniku ogromu zniszczeń przestał właściwie istnieć. Ci, którzy przeżyli, nie mają już nic, żeby się bronić... Oddziały Vortigerna nigdy nie dotrą do miejsca, gdzie niegdyś stał Avalon. Wojownicy klanu Sha'ahoul są bardzo czujni. Ja też muszę uważać, rozczerwanie moich nowych wodzów byłoby równoznaczne z wyrokiem śmierci...

Był generał Ovoron - ostatni zapis w dzienniku

Siege of Avalon - pełna bohaterstwa i heroicznej walki, historia oblężenia twierdzy Avalon. Ostatniego bastionu, który broni się jeszcze w wyniszczającej wojnie Przymierza Siedmiu Królestw z jeźdźcami Sha'ahoul. Jako młody mężczyzna wkraczasz na arenę wydarzeń, w kulminacyjnym momencie trwającej od ponad dwunastu lat wojny. W twierdzy brakuje już wszystkiego. Ci, którzy pozostali zastanawiają się, co skończy się najpierw: broń czy jedzenie.

Musisz spróbować odwrócić bieg wydarzeń i przechrzyć szalę zwycięstwa na stronę pozbawionych nadziei i obłożonych w twierdzy ludzi.

- Jedna z najbardziej rozbudowanych gier w historii cRPG
- Połączenie grywalności Diablo® z Baldur's Gate®.
- Pełna polska wersja językowa.
- Zróżnicowanie ras postaci: elfy, krasnoludy, ozywieńcy
- Możliwość tworzenia swojej postaci z szeregu umiejętności, które wzrastają w miarę zdobywania doświadczenia.
- Każdy rozdział to oddzielna przygoda, jednak wszystkie tworzą ogromną całość.
- Przepelniony magią świat wprowadzi Cię w fantastyczny klimat gry.
- Pełna zawilosci i nieoczekiwanych zwrotów akcji fabuła, stylizowana na powieść fantasy
- Olbrzymia ilość zadań pobocznych
- Ponad 200 NPC z własnymi charakterystykami
- Gigantyczny wachlarz elementów ekwipunku i zaklęć
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów
- Ponad 1000 stron dialogu.
- Wyjątkowo olbrzymie środowisko gry.
- Możliwość podróżowania w towarzystwie czterech członków drużyny.
- Niewielkie wymagania sprzętowe: do optymalnej rozgrywki wystarczy już P2 300 i 64MB Ram

2CD

INDEKS GIER 2001

Czy wiecie, że w ciągu ubiegłego roku na naszych łamach pojawiło się grubo ponad 300 tytułów gier? (Tzn. w sumie było ich ponad 400, ale część się dublowała [zapowiedź-> beta-> recenzja-> solucja]. Tym niemniej wynik jest i tak imponujący...

LEGENDA:

- [b] = beta wersja
- [r] = recenzja
- [s] = Sufler [solucja/poradnik]
- [sw] = Swinka [gra retro]
- [z] = zapowiedź

102 Dalmatians... [r] - 05/2001
 3D Perfect Pool [r] - 09/2001
 4x4 Evo [r] - 01/2001
 Absolute Terror [r] - 06/2001
 Ace of Angels [z] - 04/2001
 Adaś i pirat Barnaba 2 [b] - 06/2001
 Adventure Pinball [r] - 06/2001
 Age of Mythology [z] - 09/2001
 Age of Sails 2 [r] - 05/2001
 Age of Wonder PL [r] - 02/2001
 Airfix Dogfighter [r] - 02/2001
 Airfix Dogfighter PL [r] - 05/2001
 Alien Nations 2 [r] - 11/2001
 Alien vs Predator 2 [b] - 13/2001
 Aliens Nations 2 [b] - 09/2001
 Alien vs Predator 2 [z] - 09/2001
 Alone in the Dark IV [r] - 09/2001
 America [r] - 04/2001
 American McGee's Alice [r] - 02/2001
 Anachronox [r] - 10/2001
 Animorphs [r] - 01/2001
 Another World [sw] - 08/2001
 Arcanum [b] - 06/2001
 Arcanum [r] - 11/2001
 Arcanum PL [r] - 13/2001
 Arcanum [z] - 01/2001
 Arcatera PL [r] - 04/2001
 Army Men: Sarge's Heroes [r] - 03/2001
 Artur's Knight 2 [r] - 09/2001
 Artur's Knight 2 [z] - 07/2001
 Asterix MegaMadness [r] - 10/2001
 Atlantis 3 [z] - 06/2001
 B-17 Gunner: Air War Over Germany [r] - 08/2001
 B-17 The Mighty Eighth [r] - 02/2001
 Baldur's Gate 2 PL [r] - 01/2001
 Baldur's Gate 2: Throne of Baal [b] - 07/2001
 Baldur's Gate 2: ToB [r] - 08/2001
 Baldur's Gate 2: ToB PL [r] - 10/2001
 Battle Isle 4: Andosia War [r] - 03/2001
 Battle Isle IV PL [r] - 06/2001
 Battle of Britain [r] - 03/2001
 Battle Realms [z] - 02/2001
 Black & White [r] - 05/2001
 Black Dahlia [sw] - 10/2001
 Blair Witch #3 [r] - 06/2001
 Blair Witch Project #2: Coffin Rock [r] - 02/2001
 Blair Witch Project #3 [b] - 03/2001
 Broken Land [r] - 01/2001
 Bushido [b] - 03/2001
 C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge [r] - 12/2001
 Cabela's Off Road Adventure [r] - 05/2001
 Call of Cthulhu: Dark Corners... [z] - 10/2001
 Call to Power 2 [r] - 03/2001
 Carnivores: Ice Age [r] - 04/2001
 Catan [b] - 05/2001
 Catan PL [r] - 11/2001
 Championship Manager 00/01 [r] - 01/2001
 Championship Manager 2001/02 [r] - 13/2001
 Championship Manager 4 [z] - 10/2001
 Chessmaster 8000 [r] - 03/2001

Szczególnie gdy uwzględnicie, że ponad 290 z nich to recenzje! A to daje [290:13] średnio 22 recenzje w numerze! Czy jest pismo w Polsce, które może się pochwalić lepszym wynikiem? Wątpię... A wy czasem się pytacie - "za co tyle płacimy?". M.in. za to,

Chicken Run [r] - 04/2001
 Chrome [z] - 11/2001
 CIA Operative [r] - 10/2001
 Civilization 3 [z] - 09/2001
 Clay Agent [r] - 12/2001
 Clay Agent [z] - 11/2001
 Clive Barker's Undying [r] - 04/2001
 Codename: Outbreak [r] - 13/2001
 Colin Mac Rae Rally 2 [r] - 03/2001
 Colin Mc Rae 2 [b] - 01/2001
 Colobot [r] - 12/2001
 Comar Barbarian [z] - 09/2001
 Commandos 2 [r] - 12/2001
 Conflict Zone PL [r] - 10/2001
 Cossacks: European Wars [r] - 06/2001
 Counter Strike 1.0 [r] - 02/2001
 Counter Strike: Condition Zero [z] - 10/2001
 Cultures: The Discovery Of Vinland [r] - 01/2001
 Cywilizacja 2: Próba Czasu [r] - 06/2001
 Deep Fighter [r] - 02/2001
 Delta Force: Land Warrior [r] - 02/2001
 Deluxe Ski Jump 2001 [r] - 05/2001
 Desperados [r] - 07/2001
 Desperados: Wanted Dead Or Alive [z] - 02/2001
 Diablo [sw] - 03/2001
 Diablo 2: Lord of Destruction [b] - 07/2001
 Diablo 2: Lords of... [r] - 08/2001
 Diablo Expansion pack [z] - 03/2001
 Dinosaur [r] - 03/2001
 Dinosaur'us [r] - 10/2001
 Dirt Car Racing: Pinball [r] - 12/2001
 Divided Ground: Middle East... [r] - 12/2001
 Dracula II [z] - 08/2001
 Dracula: Zmartwychstanie [r] - 06/2001
 Dragonriders [r] - 10/2001
 Drone-Z [r] - 12/2001
 Ducati World Racing... [r] - 04/2001
 Duke Nuke'm Forever [z] - 09/2001
 Dungeon Siege [z] - 10/2001
 Eastside Hockey Manager [z] - 12/2001
 Echelon [r] - 09/2001
 Egipt... [r] - 08/2001
 Emperor: Battle for Dune [r] - 06/2001
 Empire Earth [r] - 13/2001
 Empire Earth [z] - 05/2001
 Empire Earth [b] - 12/2001
 eRacer [r] - 11/2001
 Escape from Monkey Island [r] - 01/2001
 Eurofighter Tycoon [r] - 10/2001
 Eurofighter Typhoon [z] - 01/2001
 Europa Universalis [r] - 03/2001
 Europa Universalis 2 [b] - 13/2001
 Europa Universalis 2 [z] - 12/2001
 Europa Universalis PL [r] - 05/2001
 European Super League [r] - 07/2001
 Evil Dead: Hail to the King [r] - 07/2001
 Evil Island [z] - 03/2001
 Evil Islands [r] - 04/2001
 Evil Twins [b] - 10/2001
 F.A. P.L.F. Manager 2002 [r] - 12/2001
 F1 Racing Championship [r] - 06/2001
 F-18 Precision Strike [r] - 13/2001
 Fallout PL [r] - 09/2001
 Fallout Tactics [b] - 04/2001
 Fallout Tactics: BoS [r] - 05/2001
 Far Gate [r] - 07/2001
 Faraon Złota Edycja [r] - 03/2001
 Fate of Dragon [r] - 05/2001

że w jednym numerze CDA masz więcej zrecenzowanych gier niż gdziekolwiek indziej. OK, liczy się nie tylko ilość - ale przecież i z jakością źle u nas nie jest... a mimo wszystko ILOŚĆ też swoje znaczenie ma. I tyle tytułem wstępu. Niech przemówią fakty!

Fatherdale [z] - 05/2001
 FIFA 2001 [r] - 01/2001
 FIFA 2002 [r] - 13/2001
 FIFA 2002 [z] - 10/2001
 Frank Herbert's Dune [z] - 07/2001
 Freedom: First Resistance [r] - 09/2001
 Freelancer [z] - 09/2001
 Frogger 2: Swampy's Revenge [r] - 01/2001
 From Dusk Till Dawn [r] - 11/2001
 Galleon [z] - 09/2001
 Gangsters 2 [z] - 06/2001
 Gangsters 2: Vendetta [r] - 08/2001
 Ghost Recon [z] - 10/2001
 Giants PL [r] - 09/2001
 Giants: Citizen Kabuto [r] - 02/2001
 Gift [r] - 02/2001
 Gilbert Goodmate... [r] - 06/2001
 Glupki z kosmosu [r] - 07/2001
 Gothic [z] - 12/2001
 Grouch [r] - 04/2001
 Grouch PL [r] - 06/2001
 Ground Control: Dark Conspiracy [r] - 04/2001
 GTA 3D [z] - 04/2001
 G-Tok [r] - 02/2001
 Gunlok [r] - 04/2001
 Gunman Chronicles [r] - 02/2001
 Half-Life: Blue Shift [r] - 08/2001
 Half-Life: Generacja [r] - 07/2001
 Harpoon IV [z] - 01/2001
 Hatefull Chris [r] - 11/2001
 Heist [r] - 04/2001
 Hellboy [b] - 03/2001
 Heroes of Might & Magic IV [z] - 10/2001
 Historic Rally [z] - 09/2001
 Hitman: Codename 47 [r] - 02/2001
 Hogs of War [r] - 02/2001
 HoMM: Final Chapter [r] - 10/2001
 Hostile Waters [r] - 09/2001
 House of the Dead 2 [r] - 08/2001
 Icewind Dale: Heart of Winter [r] - 05/2001
 Icewind Dale: Heart... PL [r] - 08/2001
 In Cold Blood [r] - 01/2001
 Incredible Machines... [r] - 11/2001
 Independence War 2 [r] - 09/2001
 Industry Giant 2 [z] - 11/2001
 Infestation [r] - 01/2001
 Insane [r] - 02/2001
 Iron Dignity [z] - 02/2001
 Jack Orlando: A Cinematic Adventure... [r] - 12/2001
 Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business [r] - 07/2001
 Jazz & Faust [z] - 11/2001
 Jedi Knight 2 [z] - 08/2001
 Jekyll & Hyde [b] - 09/2001
 Jekyll & Hyde [z] - 02/2001
 Jetfighter 4 [b] - 01/2001
 Jetfighter IV [r] - 03/2001
 Jurassic Park III Games [r] - 12/2001
 King Arthur's Knights [b] - 01/2001
 Kingdom Under Fire [r] - 03/2001
 Kingpin [s] - 13/2001
 Kiss Pinball [r] - 01/2001
 Kolekcja XX wieku [sw] - 05/2001
 Konung PL [r] - 05/2001
 Konung PL [s] - 05/2001
 Koszykówka Manager 2001 [r] - 04/2001
 Kurka wodna [r] - 06/2001
 Leadfoot [r] - 09/2001
 Legend of the Prophet... [r] - 05/2001

Legend of the Prophet... II [r] - 11/2001
 Legends of Might & Magic [r] - 11/2001
 Links 2001 Golf [r] - 06/2001
 Longest Journey PL [r] - 01/2001
 Longest Journey PL [s] - 03/2001
 M Alien Paranoja [r] - 08/2001
 M&M Lost Formula [z] - 06/2001
 Madden NFL [r] - 12/2001
 Magic and Mayhem: The Art of Magic [z] - 01/2001
 Majesty: The Northern Expansion [r] - 06/2001
 Master of Orion 3 [z] - 12/2001
 Max Payne PL [r] - 12/2001
 Max Payne sekrety [s] - 11/2001
 Max Payne solucja [s] - 11/2001
 Max Payne [r] - 10/2001
 Max Payne [z] - 08/2001
 Maximum Sports Extreme [r] - 10/2001
 MechCommander 2 [r] - 10/2001
 Mechwarrior IV [r] - 03/2001
 Medal of Honour [z] - 05/2001
 MegaRace 2 [z] - 06/2001
 Mercedes-Benz Truck Racing [r] - 05/2001
 Merchant Prince 2 [r] - 09/2001
 Messenger [r] - 06/2001
 Metal Gear Solid [s] - 06/2001
 MFS: 767 Pilot In Command [r] - 06/2001
 Microsoft Combat Flight Simulator II [r] - 02/2001
 Money Mad [r] - 05/2001
 Monopoly Tycoon [z] - 10/2001
 Monopoly Tycoon [b] - 12/2001
 Monster Hunter [r] - 06/2001
 Moon Project PL [r] - 01/2001
 Moon Tycoon [r] - 13/2001
 Mummy [r] - 03/2001
 Myst 3: Exile [r] - 09/2001
 Myst III Exile [z] - 03/2001
 Mystery Druids [z] - 06/2001
 Mystery of the Druids [r] - 12/2001
 Myth 3 [b] - 13/2001
 Myth 3 [z] - 09/2001
 Najdłuższa Podróż (errata) [s] - 04/2001
 Najdłuższa Podróż cz. 2 [s] - 03/2001
 Najdłuższa Podróż cz. 1 [s] - 02/2001
 Nascar 4 [r] - 07/2001
 NBA Live 2001 [r] - 04/2001
 Necronomicon [r] - 07/2001
 Necronomicon PL [r] - 10/2001
 Neverhood [sw] - 08/2001
 Neverwinter Nights [z] - 06/2001
 New World Order [z] - 03/2001
 NFS: Motor City Online [z] - 04/2001
 NHL 2002 [r] - 11/2001
 NHL 2002 [z] - 10/2001
 NHL Elitserien & SM Liiga 2001 [r] - 07/2001
 No One Lives Forever [r] - 02/2001
 Odyseja PL [r] - 04/2001
 Offroad [r] - 05/2001
 Oil Tycoon [r] - 07/2001
 Oni [r] - 03/2001
 Operation Flashpoint [r] - 09/2001
 Operation Flashpoint [z] - 08/2001
 Orientalne Noce [r] - 13/2001
 Original War [b] - 06/2001
 Original War [r] - 08/2001
 Original War [z] - 05/2001
 Original War PL [r] - 13/2001
 Outlive [r] - 06/2001
 Ozzy's Black Skies [z] - 08/2001
 Pac-man Adventures in Time [r] - 01/2001
 Panzer General III: Scorched Earth [r] - 01/2001
 Paradise Cracked [z] - 04/2001
 Paris Dakar Rally [r] - 11/2001
 Passage [r] - 05/2001
 Patrician 2 [r] - 13/2001
 Pearl Harbor: Defend the Fleet [r] - 08/2001
 Pearl Harbor: Zero Hour [r] - 08/2001
 Pearl Harbor: Strike at dawn [r] - 10/2001
 Persian War [z] - 06/2001
 Persian Wars [r] - 10/2001
 Pizza Connection 2 [r] - 04/2001
 Pizza Connection 2 PL [r] - 06/2001
 Pizza Connection [z] - 02/2001

Polanie 2 [z] - 11/2001
 Police Training [r] - 04/2001
 Power Spike Volleyball [r] - 10/2001
 Praetorian [z] - 13/2001
 Primal Prey [r] - 11/2001
 Primitive Wars [z] - 13/2001
 Pro Rally 2001 PL [r] - 05/2001
 Professional Bull Rider 2 [r] - 01/2001
 Project IGI [r] - 06/2001
 Quake [sw] - 12/2001
 Quake 3 Team Arena [r] - 03/2001
 Rage, The [r] - 13/2001
 Rainbow Six Covert Ops [r] - 13/2001
 Rainbow Six RS: Black Thorn [b] - 13/2001
 Rally Trophy [b] - 11/2001
 Rally Xtreme [z] - 10/2001
 Real War [r] - 13/2001
 Recon [r] - 01/2001
 Red Faction [r] - 11/2001
 Red Faction [z] - 09/2001
 Resurrection [r] - 04/2001
 Return To Castle Wolfenstein [z] - 02/2001
 Robin Hood: Defender of the Crown [z] - 07/2001
 Robot Arena [r] - 07/2001
 Roland Garros 2001 [r] - 09/2001
 Roland Garros 2001 [z] - 06/2001
 Roller Coaster Tycoon: Loopy... [r] - 03/2001
 Rollerbot [r] - 05/2001
 Rome: the Will of Caesar [r] - 01/2001
 Różowa Pantera [r] - 01/2001
 Runaway [b] - 04/2001
 Rune: Halls Of Valhalla [r] - 07/2001
 Rycerze Króla Artura [r] - 05/2001
 Sacrifice PL [r] - 05/2001
 Salt Lake 2002 [z] - 12/2001
 Schizm PL [r] - 11/2001
 Sea Dogs [r] - 04/2001
 Seraphim [z] - 02/2001
 Serious Sam [r] - 05/2001
 Serious Sam 2 [z] - 13/2001
 Serious Sam PL [r] - 12/2001
 Settlers IV [r] - 04/2001
 Settlers IV [b] - 02/2001
 Settlers IV solucja [s] - 07/2001
 Severance: Blade of Darkness [z] - 03/2001
 Severance: Blade of Darkness [r] - 05/2001
 Sheep [r] - 01/2001
 Sheep, Dog & Wolf [r] - 12/2001
 Shogun: Total War - Warlords Edition [r] - 10/2001
 Siege of Avalon [r] - 13/2001
 Silent Hunter 2 [b] - 13/2001
 Silent Hunter 2 [z] - 01/2001
 SimCoaster [r] - 07/2001
 Simon Sorcerer 3D [b] - 02/2001
 Sims Balanga [r] - 08/2001
 Sims Ville [z] - 09/2001
 Skateboard Park Tycoon [r] - 12/2001
 Ski Resort Tycoon [r] - 05/2001
 Skijump Challenge 2001 [r] - 05/2001
 Soldier [r] - 01/2001
 Soldier of Fortune 2 [z] - 08/2001
 Space Tripper [r] - 06/2001
 SpiderMan [r] - 13/2001
 Squad Battles: Vietnam [r] - 12/2001
 Squad Leader [r] - 01/2001
 ST Deep Space Nine: Dominion Wars [r] - 09/2001
 ST Voyager Elite Force Expansion Pack [r] - 09/2001
 Star Trek Armada II [z] - 12/2001
 Star Trek: Away Team [r] - 06/2001
 Star Wars: Battle of Naboo [r] - 05/2001
 Starfleet Command 2: Empires at... [r] - 03/2001
 Starfleet Command: Orion Pirates [r] - 10/2001
 Starmageddon [z] - 04/2001
 Starpeace [z] - 04/2001
 Stars! Supernova Genesis [z] - 06/2001
 Startopia [r] - 10/2001
 Steel Beast [r] - 03/2001
 Steel Panthers World at War [r] - 11/2001
 Sting [b] - 08/2001
 Sting [r] - 09/2001
 Sting [z] - 05/2001
 Sting PL [r] - 12/2001

Street Jam [r] - 07/2001
 Stronghold [r] - 13/2001
 Stunt GP [r] - 07/2001
 Subcommand [r] - 12/2001
 Subcommand [z] - 06/2001
 Sudden Strike [r] - 01/2001
 Sudden Strike Forever [r] - 10/2001
 Summoner [r] - 06/2001
 Svarog [r] - 07/2001
 SWAT 3 Elite Version [r] - 02/2001
 Tajemniczy świat Might & Magic [r] - 11/2001
 Takeda [z] - 05/2001
 Tank Platoon 2 [sw] - 03/2001
 Technomage [r] - 09/2001
 Teenagent [s] - 08/2001
 The World Is Not Enough [z] - 12/2001
 Three times the Madness [r] - 04/2001
 Throne of Darkness [z] - 01/2001
 Throne of Darkness [r] - 12/2001
 Timeline [r] - 04/2001
 Timeline [r] - 02/2001
 Times of Conflict [r] - 06/2001
 Tobruk 41 [r] - 11/2001
 Tomb Raider Next Generation [z] - 13/2001
 Tomb Raider: Chronicles [r] - 02/2001
 Tony Hawk's Pro Skater 2 [r] - 01/2001
 Tony Hawk's Pro Skater 3 [z] - 12/2001
 Tony Toun... [z] - 09/2001
 Toon Car PL [r] - 11/2001
 Torn [z] - 06/2001
 Total Annihilation - cz.2 [s] - 05/2001
 Total Annihilation - cz.1 [s] - 04/2001
 Totally Unreal [r] - 09/2001
 Trade Empires [r] - 12/2001
 Trade Wars [z] - 07/2001
 Traffic Giant Gold [r] - 11/2001
 Traffic Giants Gold [b] - 08/2001
 Train Simulator [r] - 08/2001
 Tribes 2 [r] - 06/2001
 Tribes 2 [z] - 03/2001
 Tropico [r] - 07/2001
 Tropico PL [r] - 08/2001
 Tropico 43 [b] - 04/2001
 UEFA Challenge [r] - 07/2001
 Ultimate Paintball Challenge [r] - 05/2001
 Unreal [sw] - 02/2001
 Unreal 2 [z] - 05/2001
 Vietnam 2: Black Ops [r] - 10/2001
 Virtua Fighter 2 [sw] - 09/2001
 Ward [r] - 03/2001
 Ward PL [r] - 09/2001
 Warrior King [z] - 06/2001
 Wartorn [r] - 02/2001
 Watchmaker [b] - 10/2001
 Watchmaker [r] - 13/2001
 Watchmaker [r] - 11/2001
 Waterloo NLB [r] - 08/2001
 Wiggles [b] - 11/2001
 Wiggles [r] - 12/2001
 Wiggles [z] - 10/2001
 Wizardry 8 [z] - 13/2001
 World Championship Snooker [r] - 04/2001
 World of Warcraft [z] - 11/2001
 World War 2: Normandy [r] - 05/2001
 World War 3 Black Gold [r] - 13/2001
 World War III [z] - 09/2001
 Worms World Party [b] - 03/2001
 Worms World Party [r] - 05/2001
 Worms World Party [z] - 02/2001
 Wyścig Wykretów [z] - 12/2001
 X-Com Enforcer [r] - 07/2001
 X-Com Story [sw] - 13/2001
 X-Guard [r] - 09/2001
 Z: Steel Soldiers [r] - 08/2001
 Z: Steel Soldiers [z] - 04/2001
 Z: Steel Soldiers PL [r] - 10/2001
 Zax - Alien Hunter [b] - 12/2001
 Zero-G Marines [z] - 01/2001
 Zeus - Pan Olimpu [r] - 01/2001
 Złoto i chwała. Droga do El Dorado [r] - 02/2001
 Zorro [z] - 12/2001
 Zulu War [z] - 05/2001

INDEKS DEM 2001



W ciągu tego roku na naszych CD pojawiło się dokładnie 201 dem!

3D Scooter Racing - 05/2001
Adventure Pinball - Forgotten Island - 06/2001
Alien Nations 2 - 10/2001
Aliens vs. Predator 2 - 11/2001
Alone in the Dark 4 - 08/2001
American McGee's Alice - 02/2001
Anachronox - 09/2001
Arcade Classics - 12/2001
Asterix Mega Madness - 08/2001
Avernum 2 - 09/2001
Bacteria - 09/2001
Ballerburg - 13/2001
Beach Head 2000 - 07/2001
Bikez 2 - 10/2001
Blade of Darkness - 01/2001
Bobby Volley v1.0 - 02/2001
Boorps Balls - 06/2001
Bounce Out - 12/2001
Brave Dwarves - 08/2001
Bugatron - 02/2001
Captain Wesco - 03/2001
Catan - Pierwsza Wyspa PL - 06/2001
Championship Manager 01-02 - 12/2001
Codename: Outbreak - 11/2001
Colin McRae Rally 2.0 - 02/2001
Colobot - 11/2001
Conflict Zone - 07/2001
Conquest Frontier Wars - 10/2001
Convoy - 04/2001
Dave Mirra Freestyle BMX - 02/2001
Deer Avenger 4 - 11/2001
Deluxe Ski Jump - 04/2001
Desperados - Wanted Dead lub Alive - 06/2001
Diablo 2 - 03/2001
Diamond Mine - 10/2001
Dirt Track Racing Australia - 02/2001
Discs of TROFF - 08/2001
Down Stone - 06/2001
Downtown - 11/2001
Dragon Scale - 05/2001
DX-Ball 2 - 03/2001
Economic War - 08/2001
Eggsucker - 12/2001
Empire Earth - 13/2001
Empire for Windows - 11/2001
Even More Contrapoints - 12/2001
Evil Islands - 05/2001
Evil Twin - 13/2001
ExcaliBug - 05/2001
Exploman - 03/2001
F/A-18 Korea Gold - 06/2001
Fairy Tale - 12/2001
Fallout- Tactics... - 03/2001
Fate of the Dragon - 03/2001
FIFA 2001 - 01/2001
FIFA 2002 - 13/2001
Fishing Sim - 11/2001
FreeStrike - 13/2001
From Dusk Till Dawn - 10/2001
Funny Ball Christmas edition - 01/2001
Galactic Patrol - 06/2001
Gangsters 2 - 08/2001
Giants: Citizen Kabuto - 04/2001
Gilbert Goodmate - 06/2001
Gorkamorka - 04/2001

Green Face, the Virtual Reality - 04/2001
Grouch - 02/2001
Gunman Chronicles - 03/2001
Hateful Chris: Never Say Buy - 10/2001
Heist - 03/2001
Heli Heroes - 13/2001
Hopmon - 08/2001
Hornado - 12/2001
Hostile Waters - 06/2001
Ice Breaker - 12/2001
Intensity XS - 09/2001
Invaders - 03/2001
Jekyll & Hyde - 09/2001
Kikujiro - 06/2001
Kill 'Em All - 11/2001
Kings Quest Remake - 11/2001
Knights of the Cross - 12/2001
Kohan: Ahriman's Gift - 12/2001
Kohan: Immortal Sovereigns - 06/2001
KombatKars - 10/2001
Kurka Wodna - 04/2001
Leadfoot - Stadium Off Road Racing - 08/2001
Light Weight Ninja - 10/2001
Live Billiards - 08/2001
M & M's: The Lost Formulas - 07/2001
Mach Force - 09/2001
Max Paine - 11/2001
Mech Commander 2 - 10/2001
Melker - the Elk Hunt - 05/2001
Merchant Prince II - 07/2001
MoHo - 01/2001
Monkey Brains - 04/2001
Monster Hunter - 03/2001
Motocross Mania - 02/2001
Mystery of the Druids - 09/2001
NBA Live 2001 - 04/2001
New Vegas Games - 04/2001
NHL 2002 - 13/2001
NY Race - 13/2001
Ominous Horizons - 13/2001
Oni - 02/2001
Open Kart - 09/2001
Operation Flashpoint - 06/2001
Outlive - 05/2001
Pacific Warriors - 01/2001
Pacman 3D - 04/2001
Passage 3 PL - 06/2001
Patrician II - 12/2001
Pearl Harbor: Strike At Dawn - 11/2001
Pencil Whipped ver. 2.0 - 02/2001
Pizza Connection PL - 04/2001
Pool Wars - 09/2001
Primitive Wars - 12/2001
Pro Rally 2001 - 01/2001
Project Eden - 10/2001
Project IGI - 02/2001
Project Undead - 09/2001
Psyworld - 05/2001
PuzzleStation - 01/2001
Puzzlic - 07/2001
Rage Offroad - 05/2001
Rails Across America - 08/2001
Rally Championship Xtreme - 12/2001
Rally Trophy - 13/2001
Rapture's Arcade Pack: Office Edition - 10/2001
Real Car Simulator NISSAN Edition - 04/2001
Red Faction - 10/2001
Restauranteur - 13/2001

Resurrection PL - 07/2001
Resurrection - 04/2001
Retrobot! - 03/2001
Ricochet - 13/2001
Rival Chess - 13/2001
Road Wars - 07/2001
Rogue Spear Black Thorn - 13/2001
Rune - 01/2001
Rune Sword 2 - 12/2001
Sacrifice - 02/2001
Sammy Suricate in Lion-Land - 04/2001
Saucer Attack! - 02/2001
Search and Rescue 3 - 13/2001
Serious Sam PL - 08/2001
Settlers: Smack a Thief - 01/2001
Sheep - 01/2001
Sheep, Dog 'N Wolf - 11/2001
Ski-Doo (r) X-Team Racing - 04/2001
Smart CyberFly - 11/2001
Sno-Cross Extreme - 01/2001
Solaris 104 - 05/2001
Space Tripper - 05/2001
SpaceHaste - 02/2001
Speed Thief - 09/2001
Spiderman - 12/2001
Star Topia - 08/2001
Star Trek Away Team - 07/2001
Star Wars Galactic Battlegrounds - 12/2001
Star Wars: Episode I Battle For Naboo - 05/2001
Starshatter - 03/2001
State Of War - 02/2001
Sting - 09/2001
Stokedrider - 07/2001
Stronghold - 12/2001
Stunt Car GP - 04/2001
Summoner - 05/2001
Super Huey 3D - 02/2001
Super Methane Brothers - 06/2001
Tangram 2000 - 04/2001
Teenagent - 07/2001
Tennis Master Series - 13/2001
Tetris 4000 v2.0 - 13/2001
Thandor - Invasion - 09/2001
The \$100,000 Pyramid - 07/2001
Tickle People - 04/2001
Tomb Raider: Chronicles - 02/2001
Toon Car PL - 11/2001
Trade Empires - 12/2001
Trainmaster 4x - 09/2001
Trials Of the Luremaster PL - 11/2001
Ultimate Steroids - 11/2001
Vetrix - 01/2001
Virtual Deep Sea Fishing - 07/2001
Virtual Stratton - 02/2001
Vital Device3D Scooter Racing - 05/2001
War Engine - 13/2001
WarHeads SE - 10/2001
Warkanoid II WildLife - 06/2001
Warm Up - 01/2001
Waterloo - 07/2001
Wizardry 8 - 13/2001
World War III: Black Gold - 12/2001
Wraiths - Extreme A-Grav Racing - 06/2001
X-Isle: Dinosaurs Island - 09/2001
Z Steel Soldiers - 07/2001
Zax: The Alien Hunter - 10/2001
Zeus: Master of Olympus - 01/2001
Zoo Tycoon - 13/2001

ETHERLORDS

Cena
99⁹⁰
zł



ETHERLORDS to turowa strategia 3D, łącząca w sobie cechy taktycznych gier RPG w stylu serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC i emocjonujących pojedynków z gier karcianych, w rodzaju MAGIC: THE GATHERING. To gra zrealizowana w doskonałej trójwymiarowej grafice, zaskakująca niesamowitymi efektami czarów i umożliwiającą rywalizację wieloosobową.

W magicznym świecie fantasy cztery potężne rasy walczą między sobą o dominację. Rozgrywka toczy się na trójwymiarowej mapie, na której przemieszczasz swoich bohaterów, zajmujesz cele strategiczne, pozyskujesz surowce, prowadzisz dyplomację i handel. Jak w RPG, możesz rozwijać umiejętności Twoich bohaterów. Walka odbywa się w trybie taktycznym, w którym bohaterowie rzucają czary i przywołują wspierające ich magiczne stwory, na zasadzie pojedynków z karcianek.



SPRZEDAŻ WYSŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Wylączna dystrybucja w Polsce:
LEMON
INTERACTIVE
www.lemon-interactive.pl

Ale śmieszne... :)

Mamy nadzieję, że takowej opinii - po lekturze tego działu - nie wygłosicie. Liczymy, że naprawdę się ubawicie, czytając teksty wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci i stworzone przez czytelników CDA.

Czego dowiesz się o komputerach z kina

1. Wordprocesory nie pokazują kursora.
2. Podczas pisania zdań spacje robią się same.
3. Wszystkie monitory wyświetlają tylko duże litery.
4. Najbardziej skomplikowane komputery mają wyjątkowo prosty graficzny interfejs użytkownika.
5. Można wpisywać rozkazy w języku naturalnym, a komputer wszystko zrozumie.
6. Masz dostęp do dowolnej informacji wpisując: ACCESS ALL OF THE SECRET FILES.
7. Możesz załatwić dowolny komputer wpisując: UPLOAD VIRUS.
8. Komputery są cały czas włączone i gotowe do pracy.
9. Wystarczy nacisnąć jeden klawisz, aby komputer rozwiązał dowolny problem.
10. Złe działanie komputera objawia się migotaniem ekranu lub jego samospaleniem.
11. Można wyłączyć komputer po wpisaniu wiadomości, a dane zapiszą się same.
12. Każdy włamie się do dowolnego komputera już w drugiej lub trzeciej próbie.
13. Każde PERMISSION DENIED można wyłączyć jednym naciśnięciem dowolnego klawisza.
14. Najbardziej skomplikowane obliczenia trwają sekundę lub dwie, nawet na komputerze wyglądającym dokładnie jak IBM PC XT.
15. Dyskietka jest odczytywana od razu w dowolnym komputerze (nawet dyskietka 3,5-calowa włożona do stacji 5,25-calowej).
16. Program jest wykonywany od razu po włożeniu dyskietki bez względu na to, jaki to komputer.
17. Im lepszy komputer, tym więcej ma przycisków i klawiszy. Komputer wykona jednak wszystko, co jest potrzebne bez względu na to, jaki klawisz naciśniesz.
18. Każdy komputer, nawet przy najprostszej czynności, od razu wyświetla realistyczne animacje 3D.
19. Laptopy w rękach agentów działają szybciej niż CRAY-MP.
20. Komputery nigdy się nie zawieszają, chyba że jest to komputer, który należy zawiesić.

Oto wyciąg z protokołów policyjnych

Na miejscu wypadku ustaliłem, że ofiarą potrącenia przez samochód jest Agnieszka D. C. Stanisława, lat 9, zamieszkała w Lutczy, panna, bez zawodu (...). Sprawcy wypadku oraz ofierze - Agnieszce D., lat 9, pobrano krew do badań na zawartość alkoholu.

Z opinii softysa wsi: w miejscu zamieszkania Kazimierz C. cieszy się bardzo dobrą opinią. Wprawdzie czasami upija się do nieprzytomności, ale leży wtedy spokojnie na drodze i nikogo nie zaczepia. Dlatego chuliganem w naszej wsi nie jest i cieszy się u nas dobrą opinią (...).

Wyżej wymieniony obywatel był wyraźnie pod wpływem alkoholu, gdyż zataczał się na nogach. Ponadto dowodem jego nietrzeźwości był fakt, że idąc aleją przytrzymywał po kolei każde drzewo.

Na trawniku w rynku leżał jak zwykle obok ławki znany mi Zygmunt J. Wymienionego obywatela nie legitymowałem, gdyż znam go osobiście, a i tak nie nosi przy sobie dowodu osobistego, zatem czynność ta nie miałyby najmniejszego celu. Podany mu problem trzeźwości nie zmienił koloru warstwy wskaźnikowej, ponieważ Zygmunt J. nie był w stanie tego zrobić.

Na miejscu zdarzenia stwierdziłem, że u Grzegorza P., w wyniku porażenia prądem elektrycznym, nastąpił śmiertelny zgon.

W czasie kontroli meliny u obywatelki Joanny H. zastałem siedzącą na krześle sąsiadkę. Innych rzeczy pochodzących z kradzieży nie ujawniłem.

Nadto wyrażam uzasadnioną obawę, że ściąganie dalszych rat alimentacyjnych z osoby Wacława D. może natra-

fić na pewne trudności, ponieważ do naszego posterunku MO nadeszła wiadomość ze Stargardu Szczecińskiego, że Wacław D. aktualnie się powiesił (...).

Podczas służbowej interwencji w restauracji "Glorietta", będący w stanie nietrzeźwości Łukasz H. powiedział do mnie i sierżanta Marka H., że obaj jesteśmy głupszy, niż ustawa przewiduje. Ponieważ wymieniony nie potrafił dokładnie wskazać, o jaką ustawę mu się rozchodzi, byliśmy zmuszeni użyć w stosunku do Łukasza H. pałki służbowej (...).

52-letnia Karolina W., będąc na przyjęciu weselnym w Siedliskach, zaczęła zniemacka tańczyć solo na parkiecie i zarzuciwszy sobie spódnicę na głowę, ukazała swoje grube nogi pokryte żyłkami, czym wywołała powszechne zgorzelenie wśród wszystkich weselników (...).

Izabella J. zgłosiła dziś w tutejszej komendzie, że niejaki Seweryn G., wracając po pijanemu z dyskoteki, w restauracji "Carpatia" dopuścił się wybruków nieobyczajnych wobec nieletnich dziewcząt, gdyż okazywał im publicznie swe dewocjonalia (...).

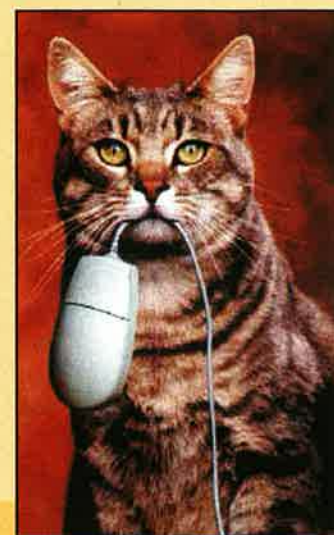
Władysław B., będąc w stanie głębokiego upojenia alkoholowego, dostał ataku białej gorączki - pociął się po rękach nożem rzeźnickim i wyrażał nim wszystkim domownikom. Poza tym nie był agresywny (...).

Instrukcja obsługi magnetowidu

1. Przynieść zakupiony magnetowid do domu, rozpakować, postawić na stole i przez 10 minut kontemplować z nabożnym podziwem.
2. Przestąpić do czytania instrukcji.
3. Nic z niej nie rozumieć.
4. Ochrzanić żonę, że nic nie rozumie.
5. Wyjąć z pudła wszystkie przewody i kabelki o nieznanym przeznaczeniu. Obejrzeć je i beznadnie odłożyć na bok.
6. Zadzwoń po pomoc do kolegi, który już ma magnetowid. Zaprosić kolega.
7. W oczekiwaniu na kolegę podłączyć na chybił trafił magnetowid do

- telewizora, a całość do gniazdka.
8. Wrzasnąć: "o rany, zepsułem telewizor!" i zadzwonić do drugiego kolegi, który zna się na telewizorach. Zaprosić kolega.
9. Zadzwoń do teścia. Zaprosić teścia.
10. Skoczyć do sklepu po gorzałę dla gości. Przepędzić dziecko, ochrzanić żonę, zabronić obojgu dotykania czegośkolwiek.
11. Przywitać kolegów, rodziny kolegów i teścia z teściową.
12. Po gorączkowej naradzie i wspólnym studiowaniu instrukcji włożyć kasety wideo do otworu w magnetowidzie.
13. Polać, wypić.
14. Przedyskutować kwestię, dlaczego magnetowid łapczywie wciągnął kasety do środka i co on tam z nią wyprawia.
15. Porozmawiać z magnetowidem po dobru, używając określeń typu: "oddaj tę kasety, draniu!".
16. Polać, wypić i zaatakować magnetowid wspólnymi siłami w celu odyskania kasety. Ponaciskać wszystkie guziki, przyciski, wachy i wyrostki.
17. Wydać okrzyk "hurra", gdy na ekranie pojawi się jakiś obraz. Zakląć, bo po chwili wyjdzie na jaw, że to pierwszy program telewizyjny i znów oglądamy te cholerne obrady Sejmu.
18. Pozwolić teściowi podłubać w magnetowidzie śrubokrętem. Ocucić teścia po porażeniu prądem. Polać, wypić.
19. Podjąć kolektywną decyzję o ponownym włączeniu magnetowidu.
20. Przełączyć wszystkie kabelki odwrotnie niż były.
21. Zastanowić się, po co są te światełka i świeące cyferki nad przyciskami. Obalić koncepcję teścia, że to telefon hurtowni.
22. Pokłócić się z kolegami na temat tego, co mogą oznaczać słowa z punktu szóstego instrukcji: "ułożenie przyłączenia oświetlenia wymaga ustawienia oświetlenia wyposażenia urządzenia".
23. Ochrzanić żonę, że nie wie.
24. Polać, wypić. Odczekać, aż wszyscy koledzy ochrzanią swoje żony z wyżej wymienionego powodu.
25. Wysłuchać kolegi, który wypił najwięcej i dzięki temu stał się najbardziej kompetentny.
26. Pozwolić mu nacisnąć upatrzony guzik. Naprawić korki w mieszkaniu i na klatce schodowej.
27. Nacisnąć guzik jeszcze raz i wezwać pogotowie energetyczne.
28. Dopić gorzałę i pomyśleć, po co właściwie ep..., kupiliśmy, ep..., dwa

Śmiej się razem z nami...



- magnetowidy. Zlokalizować ten realny.
29. Dopuszczać do magnetowidu kobiety.
30. Udać się chwiejnie do toalety.
31. Po powrocie wziąć udział w zbiorowym szale radości z powodu uruchomienia magnetowidu.
32. Przedyskutować, dlaczego facet biegnie po ekranie tyłem i w przyspieszonym tempie. Na wszelki wypadek wyłączyć magnetowid.
33. Wyduścić z gości zeznanie, kto rozdeptał pilota.
34. Zapomnieć o magnetowidzie i pogadać z gośćmi o innych sprawach.
35. Przypomnieć sobie o magnetowidzie. Odszukać dziecko, odebrać mu młotek, obcęg i resztki magnetowidu. Odpłacać dziecko z taśmy i sprać po tyku.
36. Następnego dnia wezwać fachowca. Fachowiec naprawi magnetowid, podłączy go jak trzeba i pokaże dwa najważniejsze przyciski, które będzie nam wolno dotknąć.
37. Naciskając wskazane guziczki oglądać filmy i czekać na telefon od znajomego, który właśnie kupił magnetowid i potrzebuje kogoś doświadczonego.

Dobrze, źle, bardzo źle...

1. Dobrze: twoja żona jest w ciąży. Źle: to będą trojaczki.
2. Dobrze: ty jesteś od dawna bezpłodny. Źle: chce rozvodu.
3. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
4. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
5. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
6. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
7. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
8. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
9. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
10. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
11. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
12. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
13. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
14. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
15. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
16. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
17. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
18. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
19. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
20. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
21. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
22. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
23. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
24. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
25. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
26. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
27. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
28. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
29. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
30. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
31. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
32. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
33. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
34. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
35. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
36. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
37. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
38. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
39. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
40. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
41. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
42. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
43. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
44. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
45. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
46. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
47. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
48. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
49. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
50. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
51. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
52. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
53. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
54. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
55. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
56. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
57. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
58. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
59. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
60. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
61. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
62. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
63. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
64. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
65. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
66. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
67. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
68. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
69. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
70. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
71. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
72. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
73. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
74. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
75. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
76. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
77. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
78. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
79. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
80. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
81. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
82. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
83. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
84. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
85. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
86. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
87. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
88. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
89. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
90. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
91. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
92. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
93. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
94. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
95. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
96. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
97. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
98. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
99. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.
100. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: chce rozwodu.

Śmiej się razem z nami...

- Bardzo źle: wygląda w nich lepiej niż ty.
7. Dobrze: opowiadasz swojej córce o tym, jak "to" robią pszczołki.
- Źle: ona ciągle ci przerywa...
- Bardzo źle: ...i cię poprawia.
8. Dobrze: twój syn ma pierwszą randkę. Źle: z mężczyzną.
- Bardzo źle: który jest twoim najlepszym przyjacielem.
9. Dobrze: twoja córka od razu po studiach znalazła pracę...
- Źle: ...jako prostytutka.
- Bardzo źle: twój koleś to jej klient.
- Tragicznie: Zarabia 10x więcej od ciebie.
10. Dobrze: czytając powyższy tekst śmiałeś się.
- Źle: znasz ludzi z podobnymi problemami.
- Bardzo źle: jesteś jedną z tych osób.

Pamiętnik pilota kamikaze

Dzień pierwszy: lot próbny...

Mandat

Policjant zatrzymuje kierowcę za przekroczenie prędkości...

- Poproszę prawo jazdy...
- Niestety nie mam prawa jazdy, zabrano mi uprawnienia już 5 lat temu.
- Dowód rejestracyjny poproszę...
- Nie mam, to nie jest mój samochód. Jest kradziony.
- Samochód jest kradziony!?
- Dokładnie, ale prawdę mówiąc - chyba widziałem dowód rejestracyjny w schowku, kiedy wkładałem tam pistolet...
- Ma pan pistolet w schowku!?
- No tak. Tam go włożyłem, po tym jak zastrzeliłem właściciela tego samochodu i schowałem ciało w bagażniku.
- W bagażniku jest CIAŁO!?
- No przecież mówię...

W tym momencie policjant zawiadamia komendę, po 2 minutach antyterrorysty otaczają samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.

- Prawo jazdy poproszę...
- Proszę bardzo - i kierowca pokazuje jak najbardziej ważne prawo jazdy.
- Czyj to samochód - pyta komendant.
- Mój. Proszę, oto dowód rejestracyjny.
- Proszę wolno otworzyć schowek i nie dotykać schowanej tam broni...
- Proszę bardzo, ale nie ma tam żadnej broni.
- Proszę otworzyć bagażnik i pokazać ciało.
- No problem, ale jakie ciało?!
- Zaraz, mówi kompletnie zdezorientowany policjant - kolega, który pana zatrzymał, powiedział, że nie ma pan prawa jazdy, dowodu rejestracyjnego, samochód jest kradziony, w schowku jest broń, a w bagażniku ciało...
- He, he - odpowiedział kierowca, a może jeszcze panu powiedzieć, że przekroczyłem prędkość???

Kanibale

Firma informatyczna zatrudniła 4 kanibali.

- OK chłopaki, jako informatycy będziecie zarabiać kupę forsy, możecie jeść w naszej kantinie, ale kolegów macie zostawić w spokoju. OK?
- OK.

Po czterech tygodniach chłopaki lądują u prezesa na dywaniku...

- Chłopaki, pracujecie super, jesteście bardzo z was zadowoleni, ale jest jeden problem...
- Brakuje nam sprzątaczek. Zniknęła bez śladu! Czy przypadkiem nie zjadł jej któryś z was?
- Kanibale:**
- My? Ależ skąd!! Sprzątaczką? Nic o tym nie wiemy!

Chłopcy wyszli z gabinetu. Szef kanibali pyta:

- Chłopaki! Teraz szczerze! Kto zjadł sprzątaczkę?!

Zgłasza się cichy, mały koleś:

- Ja, szefie, zjadłem...

Na to szef:

- Imbecyilu!!! Pracujemy tu 4 tygodnie, zarabiamy kupę forsy, jemy sobie spokojnie szefów projektów, szefów wdrożeń, szefów supportu, cały dział marketingu - a ty, idioto, musiałeś akurat zjeść sprzątaczkę...?!

Postęp technologiczny

Wszystko, co było do wynalezienia, zostało już wynalezione.

(Charles H. Duell, Biuro Patentów USA, 1899).

Już wkrótce komputery mogą ważyć nie więcej niż 1,5 tony.

(Popular Mechanics, 1949)

Zapotrzebowanie na komputery w świecie szacuje na około pięć sztuk.

(Thomas Watson, prezes firmy IBM, 1943)

Nie ma żadnego powodu, aby ktokolwiek chciał mieć komputer w domu.

(Ken Olson, prezes i założyciel firmy Digital Equipment Corp., 1977)

640 KB pamięci powinno wystarczyć każdemu.

(Bill Gates, prezes firmy Microsoft, 1981)

Regulamin dla psa

1. Psa nie wolno wchodzić do domu.
2. No dobra, psu wolno wchodzić do domu, ale może przebywać tylko w pewnych pomieszczeniach.
3. Pies może przebywać we wszystkich pomieszczeniach, ale nie wolno mu łazić po meblach.
4. Pies może wchodzić tylko na starą kanapę.
5. Niech będzie, psu wolno włączyć wszystkie kanapy, ale nie wolno mu spać w łóżku.
6. No dobra, może spać, ale tylko wówczas, kiedy mu się pozwoli.
7. Pies może spać w łóżku, kiedy chce, ale nie pod kołdrą.

8. Pies może spać pod kołdrą, kiedy mu się pozwoli.
9. Pies zawsze może spać pod kołdrą.
10. Ludzie muszą pytać o pozwolenie, żeby spać z psem pod kołdrą.

Kilka rad dla początkującego kulturysty

1. Przy pierwszej wizycie w siłowni trzeba wybrać największego kafara na sali i walnąć go z całej siły w mordę - żeby wszyscy od początku wiedzieli, kto tu rządzi. (Jeżeli kafar się podnieśnie, to jest to najniebezpieczniejsza część szkolenia.)

2. Trzeba używać jak najwięcej "kulturystycznych wyrazów", takich jak: kafar, biceps, triceps, napiąć muły, zakwas, koks, pakować, testosteron itd.

3. Broń Boże nie próbować mówić o szkodliwości koksowania albo nazywać mięśnie po łacinie (oprócz nazw biceps i triceps - bo to wie każdy).

4. Kiedy się coś podnosi - trzeba stękać. Nawet jeżeli nie będzie to ciężkie!!!

5. Pocić się jak najwięcej i nosić koszulkę, na których pot będzie dobrze widoczny - najlepiej wyglądają plamy w kształcie serca na klatce i te pod pachami.

6. Ubrania nosić zawsze o kilka numerów za małe - wtedy będzie lepiej widać, jak jesteś napakowany.

7. Nie słuchać trenera - a jeżeli jest nim kobieta, prychnąć na każdą jej uwagę.

8. Jak najwięcej hałasować żelastwem - każda czynność musi zwrócić uwagę całej siłowni.

9. Ubiór ma nie wyróżniać się - szerokie spodnie w kolorach a la Picasso, rękawiczki bez palców, opaska na głowę, koszulka mocno powycinana (może być własnej produkcji), na nogach klapki kąpielowe.

10. Jeśli pod prysznicem upadło ci mydło - lepiej go nie podnosi!

Teksty uczniów

- * Pod wpływem darwinizmu wprowadzone zostały do anatomii narządy.
- * Szkielet utrzymuje nas na nogach.
- Gdyby nie było szkieletu, to mięso ciągle spadałoby na ziemię.
- * W środku jabłka znajduje się ogryzek.
- * Żeby być zdrowym, należy jeść umyte bakterie.
- * Cykl rozwojowy owsiaka przebiega na pościeli.
- * By chronić drzewa od pożarów spowodowanych słońcem, należy sadzić je w cieniu.
- * Przed porodem dziecko jest w stanie płynnym i oddycha przez pępek matki.
- * Ludzie nie mają ogonów, bo do odpedzania much wynaleźli packi.

Trzynastu wspaniałych

czyli heca na 13 fajerek

■ Czarny Iwan & Gem.ini

Podobnie jest w grach, gdzie nie tylko oglądamy, ale i wcielamy się w superherosa. Lara Croft (Tomb Raider) wychodzi ze wszystkich pojedynków zwycięsko, fikając salta i naparżając z pistoletów. Sam "Serious" Stone (Serious Sam) rozwalą w drobny mak masę mechów, dziesiątki nadsterydowanych bawołów i nawet pozornie martwych koleś bez głów (hej, to tak, jakbym widział ciebie :) - Gem). Inną taktyką posługuje się Tobias Reiper (Hitman), który uderza z ukrycia; najlepiej czuje się, gdy może zniemka zarzucić przeciwnikowi garrote na szyję, a już po wszystkim upycha zwłoki w studzience kanalizacyjnej. (Przypomina mi się, jak chowałeś kawalek pizzy z tuńczykiem - Iwan.) Kolejnym perfekcyjnym skrytobójcą jest Garret (Thief), który praktycznie nigdy nie wychodzi z mroku i cienia. Nie spodziewany atak to zresztą domena nie tylko tych dwóch; Alien - najgroźniejsza, inteligentna bestia z kosmosu najlepszym na to przykładem. (To nie był tuńczyk - to żyło :) - Gem.) Każdy z superbaterów w końcu wygrywa w prowadzonej przez siebie grze, co jednak stałoby się, gdyby postawili ich naprzeciw siebie, oko w oko? Pojedynek w tym stylu serwuje gra Aliens vs Predator. Wyobraźmy sobie jednak taką grę, w której pojawiliby się jeszcze Max Payne, ze swoim bullet time i dwoma uzi. Dodajmy mu do towarzystwa Duke'a (Duke Nukem 3D) czy Rynn z Drakana. Byłby to prawdziwy Mortal Kombat! Poniżej zapis z przebiegu takiego turnieju, który stoczyły największe sławy wśród gier akcji, i nie tylko.

Paaaanie, paaaanowie, mamy zaszczyc i przyjemność powitać was na pierwszym, lecz - miejmy nadzieję - nieostatnim Wielkim Deathmatchu Gwiazd Gier Komputerowych! Pojedynek toczy się będą na dobrze z każdej strony widocznym ringu! Zaś tym z was, którym kapelusze siedzących przed wami uniemożliwiają czystą "line of view", proponujemy bądź pozbycie się uciążliwego sąsiada, bądź obserwowanie akcji na wielkich telebimach zawieszonych pod sufitem! Ale, ale, my tu sobie gadu, gadu, a tam, na dole, rozgrzewa się już (i publiczność) nie kto inny jak... sam Saaam! "Seeeeerioooooo" Stooooone - teoretycznie zwykły człowiek, przez którego wystrzelona kulka powinna położyć do grobu na wieki wieków. Kto grał w Serious Sama lub kto teraz uważnie obserwuje go na ringu, wie

Pomysł wielu książek i scenariuszy filmowych bazuje na tym samym schemacie. Pojawia się babka lub facet, którzy są praktycznie niepokonani. Wygrywają niesamowitą tężyzną jak Superman i Batman lub dzięki zdumiewającym mutacjom (rodzinka z X-Men). Mogą zwyciężać nawet po śmierci (Kruk) lub zwyczajnie - dzięki sile i odwadze, jak Rambo.

jednak, że Stone jest, bez mała, twardy jak jego nazwisko! Dzięki pancerzom jest w stanie znieść czołowe zderzenie z Beheaded kamikaze, czyli gościem z bombą w ręku (mówiąc między nami, w drugiej łapie kamikaze trzyma własną głowę)... swoją drogą - ładna eksplozja, nie uważacie? To zresztą nic w porównaniu z wybiegającym właśnie Sirian Werebullem - potężnym kilkutonowym bykiem. Ale, ale - byk dopada naszego Sama i wali go całym cielskiem w bebechy! Nasz hero wylatuje w powietrze wyżej niż skacze Predator!

Lecz cóż to, Sam otrzepuje się i... walczy, jak gdyby nigdy nic, dalej! Widać jednak, że nie jest zadowolony z przebiegu rozgrywki - sięga po broń, z której prawdopodobnie będzie korzystał w czasie turnieju - broń, która sprawia, że każdy inny superheros musi się mieć się na baczność! Nie, nie mówię o minigunie, który się nie grzeje, która to pukawka ustania zaporę z ciężkiego ołowiu nie do przebycia. Nie, mówimy o SBC Cannonie, przy którym nic już w ogóle nie wygląda! Broń Sama nie ma odpowiednika w świecie gier z rodziny FPP! Działo zajmuje 1/3 powierzchni ekranu telebimu i wygląda jak średniowieczna armata! Strzela toto kulami ładowanymi uranem o wielkości dorosłego człowieka! Jak tę armatę można nieść w łapie, minie się nie pytajcie, ale Sam świetnie sobie radzi. Naprawdę nie widzę gościa, który chciałby stanąć naprzeciw niego. Ten miałby wówczas tylko dwa wyjścia - przytyć w kilka sekund o jakieś 20 kilo ołowianych kulek lub zostać zalcowanym przez pocisk z SBC Cannona. Sam "Serious" Stone rządzi!

Czyżby? Zobacz, co się dzieje - wielki Sam-paker biega sobie w kółeczko na naszym ringu, sięjąc wokoło mniejszymi i większymi kuleczkami. Tymczasem nie było dotąd ani śladu jego przeciwnika. Nie oznacza to jednak, że go tam nie ma, o nie - jeśli przyjrzy się bacznie przez filtr podczerwony, ujrzysz go - jest tam, nasz zamaskowany łowca - Predator, który po prostu czeka na stosowną okazję! I ta, tak, nadarza się - na rozrośniętym karczchu Sama pojawiają się trzy czerwone kropeczki!... Ach, błysk światła i nasz mocarz może dołączyć do bezgłowych, których tak straszliwie gromił. Aaaaaa? Aaaaa, yourself!

Niech Moc będzie z tobą, przyjacielu. Predator to rzeczywiście niełchy przeciwnik. Mam nadzieję, że Dówd Honoru, czyli trofeum z głowy Sama, naprawdę go ucieszy, jednak obawiam się, że nie zdąży pochwa-

lić się manie. W czasie-gdy zamaskowany łowca preparował czerep Sama, na ringu pojawił się Kyle Katarn; prawdziwy Rycerz Jedi (giera Jedi Knight), który ma nie tylko niezły sprzęt, ale też potrafi posługiwać się Mocą! Kyle koncentruje się i dzięki force seeingowi widzi Predatora, mimo jego żałosnego maskowania. Twój łowca został zdekapitowany dokładnie tak, jak najbardziej lubi!

A niech to... Predator nie zdążył nawet wydać ryku tryumfu... Jednak, jak sądzę, również Kyle - choć trzeba przyznać, że Mocny z niego zawodnik - nie jest niepokonany! Oto bowiem na arenie pojawił się ktoś, kto graczom znany jest i przez nich lubiany i kto wie, czy nie bardziej od twojego niezdeterminowanego, krocącego ścieżką pomiędzy Ciemną a Jasną Stroną Mocy Jedi. Ten warkocz, ten plecak, te... pistolety, ten uśmiech wreszcie i dłoni chwiejny gest. Tak, to Lara, to Lara, to Lara jest. Wykonaj teraz te swoje Mocne skoki, rycerzy-

ku, próbuj rzutów mieczem - nikt tak jak panna Croft nie potrafi zrobić salta w tył, zarazem utrzymując przeciwnika przez cały czas dokładnie pośrodku pary uzi, wypluwających po 10 pocisków na sekundę! Odbij to mieczem, ha, ha, ha! Tak, tak jak my-



ślalem - Jedi nie wytrzymał nawet jednej rundy! Lara, odrobinkę zmęczona (ach, jakże faluje jej pierś!...), staje nad Kylem i... nie, nie dobiła go! Cora angielskiej szlachty nie robi tak niehonorowej rzeczy. Ta chwila zawahania może ją jednak drogo kosztować - za jej plecami pojawił się kolejny przeciwnik! Ten cień to...

...desperat, który mści się za rodzinę. Człowiek, który wykonał narkotykowe kartele! Spod czarnego płaszcza wystaje shotgun, a z kieszeni granaty i koktajle Molotowa. Max Payne wie, co ma przede wszystkim zrobić. Kyle dostaje jedną kulę prosto w głowę. Jaka Moc?! Pewnie naćpany, po walkirii albo i dealer. Dla takich nie ma litości! Spojrzenie Maxa trafia na Larę... hm... właściwie na to, co wystaje tuż przed nią... Max

TRZYNASTY NUMER

jest przede wszystkim mężczyzną i to coraz bardziej widać! Rzuca się błyskawicznie w bok, uruchamia bullet time. Lara, zazwyczaj szybka, teraz wyciąga powoooli piśtoleeee! Max nurkuje tuż pod nią! W głowę uderzyło go coś miękkiego! Nieprawdopodobne! Zadziałał odruchowo, lufa shotguna powędrowała w górę, dokładnie pomiędzy dwie wielkie banie! Max nacisnął spust, no nieee! Ach ten zabójczy refleks. Wyraźnie widać, że nie chciał tego! Za późno, co za strata... tyle silikonu się zmarnowało!

...Lara poowooli szybuje w górę (kamera obraca się wokół ciała), by uderzyć wreszcie o podłogę, i znieruchomieć. Powraca normalny bieg czasu - klepsydra obok postaci Maxa jest już na wpół opróżniona. Ten odwraca się i szybko przeladowuje broń. Rozgląda się - nie widzi jednak przeciwnika, który powinien już przecież pojawić się na ringu. Nagle, tuż obok stopy naszego nieczułego na damskie wdzięki mściciela, rozpryskuje się kropła żrącej śliny! Na jego nieszczęście w tym samym momencie spada nań, przyczajony dotąd w mroku pomiędzy zawieszonymi pod sufitem reflektorami, ogromny, czarny i lśniący cień - Obcy! Opuśćmy miłośnicze zasłone milczenia na scenę, która się tam rozegrała - xenomorph nigdy nie wygląda dobrze; zaś pożywiający się xenomorph wygląda gorzej niż cokolwiek, co mieliśmy okazję oglądać do tej... I co powiesz, Iwan? Czyżby nowy Mistrz?



Nie, spójrz! Xenomorph odgryza kawał uda i młodzi miednicę Maxa. Chrzest łamanych kości zagłusza jednak głosne: "No Aliens gonna take his balls!!". Tak jest - Duke Nukem pojawił się na ringu! Obcy jest szybki, jednak Duke zjadł zęby, rozwalając szybkie potwory; wszyscy to wiemy. Nieprawdopodobne! Jednym ruchem podniósł lufę devastatora i wypalił dwie rakiety stingray! "I'm the king!", Obcy zwolnił nieco, co jest poniekąd zrozumiałe - nie ma już odnóży. Teraz Duke bez pośpiechu sięga po FreezeThrower i wypala, jakby od niechcenia! "I was born to rock the World!" - Duke bardzo dziś rozgadany! Oślisz cielsko Xenomorpha zamarzło w jednej chwili. Kto to widział, oniemiał! Silny kopniak w bryle lodu nie pozostawił Obcemu żadnych złudzeń co do planów na dalsze szczęśliwe życie, no i zdrowy posiłek! Duke znowu przemawia: "Who's the king? Who's the king, eh?!!".

Zaraz, zaraz, co się dzieje? Nagle zgasy wszystkie reflektory! Ring spowija całkowita ciemność! Zaskoczona publiczność milknie i nagle z cisy slychać tylko ciężkie bluz... kroki ziryowanego nieco tym nagłym zwrotem akcji Duke'a. Jednak, zaraz, może mi się wydaje, ale na samej granicy słyszalności rozlega się coś jeszcze - coś jak dźwięk napinanej cięgiwy. W chwilę później potężny fomot wstrząsa salą - światła zapalają się, ukazując zupełnie niewiarygodną scenę - na środku ringu

leży martwy (ach!) Duke ze strzałą wbitą w oko (jego przeciwnik miał szczęście - od razu trafić w tak mały mózdek...!), w narożniku ringu zaś, tam gdzie zachowała się jeszcze odrobina cienia, kłęczy niewielka, szczelnie skryta czarnym płaszczem postać z łukiem w dłoniach... tak, to Mistrz Złodziejski, to Garret! Owacje na stojąco! Brawo, Garret! Brawo, Thief!



"Skąd wiem, że to nóż" - chrzypi jeszcze Garret. "Ach tak, czuję, że ostrze wyszło mi z pleców!". Martwe oczy Garreta nie widzą już ciepłego uśmiechu wykwitającego na twarzy Alicji, ale my - tak! Zdumiewające dziecko!

Alicja?! Ta mała dziewczynka z Krainy Czarów zdolna do takiego okrucieństwa?! Nie, to Alicja według Americana McGee, czyli American McGee's Alice, a więc z bajki nieco innej niż ta znana dzieciom. B.J. Blazkiewiczowi, uciekinierowi z Zamku Wolfenstein, czytano chyba w dzieciństwie inne bajki - temu koleśowi nie zadrzy ręką przed niczym! W Return to Castle Wolfenstein zwalcza niezwykle ponętne kobiety ze specjalnej dywizji SS, być może właśnie wyrosłe z wieku dziewczęcego, chadające z takimi nożami jak ten, który tkwi teraz w ciele Garreta. Dla niego nie ma wątpliwości - wyeliminowanie Alicji jest działaniem czysto prewencyjnym! Rozkręcony venom gun rozwiązuje ostatecznie tę kwestię!...

Biedne dziecko! Teraz przypomina raczej pszczołkę, która uderzyła o szybę pędzącego po autostradzie samochodu! B.J. Blazkiewicz uśmiecha się niewesoło. Żołnierska robota nie zawsze pozwala zachować czyste ręce i sumienie, to wie każdy. Ale zaraz?! Co się dzieje! Stalowa struna zaciska się na jego szyi!...

Tobias Reiper wie, co znaczy dobrze wykonana robota! W końcu za to mu płacą, B.J. ma, nie wiedzieć czemu, bardzo nieszczęśliwy wyraz twarzy! Reiper rozluźnia pętlę i dla pewności, och,

korzysta jeszcze dwukrotnie z noża! Prawdziwy profesjonalista! Teraz widzimy, jak rozgląda się za studzienką kanalizacyjną. Widzi jednak tylko wpatzone weń tłumy i jednego gościa, któremu z rozdzwionej gęby wysypuje się popcom. Tak, tak! To o panu mowa! Hołota! - mówi głośno - ale do brze płaci - trzeba by dopowiedzieć. Publiczność nie lubi Hitmana. Rzucają węń pomidorami!

Hołota? Cóż, to słowo niezbyt, przyznacie chyba sami, nadaje się na epigramat. Stanie się jednak jego napisem nagrobnym, gdyż jest ostatnią sformułowaną do końca myślą! Widzimy wprawdzie (ach, te kamery patrzące na ring spod sufitu) wyraz zdziwienia na jego twarzy, wywołany zapewne zarówno nagłym przyspieszeniem, jak widokiem tego, który w tak sprytny sposób położył pod jego nogami bombę - ale... to się nie liczy. Ale, ale - kim jest ten mały koleś z łbem wyglądającym jak telewizor z ekranem przeciętym dwiema pionowymi liniami? My wiemy, kto zaczął - to przedek windowsowego Sampera: Bomber Man! Najwyraźniej pomylił galaktykę Bomberman z naszą, a kwadratowy ring skrzyżował mu się z kolejną atakowaną Bomber bazą. Zresztą - nieważne, jak do tego doszło, ważne, że Hitman pozwolił się nieco (nam) rozerwać. Panie, panowie, Bombi! Tak, tego kolesia nie da się podejść!

Amfiteatr Wielkiego Deathmatchu Gwiazd Gier Komputerowych wybucha niepomahowanymi okrzykami radości! Publiczność szaleje! Mimo to wszyscy chyba zauważyli żółtą kulę, która wyskoczyła z szatni zawodników! O nie! Wszyscy, oprócz Bomber Mana, który najwyraźniej ujrzał jedynie olbrzymią, czarną paszczę! "To chyba Terminator!", krzyczy jeszcze Bomber Man (który, jako że pochodzi z innej planety, ma prawo nie wiedzieć, jak wygląda Terminator). Sala wrze! Najwyraźniej Pac-Manowi bardzo się to podoba! Otwiera więc paszczę i... och, nie - rusza między widzów!...

Tytuł Międzygierkowego Mistrza Świata przypadł więc Pac-Manowi! Nasz reporter poprosił zwycięzcę o kilka słów komentarza!

Jest pan żywą legendą wszystkich platform! Tym razem zwyciężył pan liderów wielu najpopularniejszych gier TPP/FPP. Co pan na to?

- Chrup! [czknięcie]



13

najbardziej oczekiwanych gier roku 2002

■ ELD "RavenClaw"

■ Duke Nukem Forever

Godgames
Książę otwiera naszą listę potencjalnych hiciorów 2002, ale tak naprawdę to nawet my zwątpiliśmy, że ten sequel jednej z najważniejszych gier w dziejach komputeryzacji kiedykolwiek się ukaze. Podobno jednak rok 2002 ma należeć do Księcia. Tak przynajmniej chcieliby fani i programiści. Akcja DNF rozgrywa się w Las Vegas i jego okolicach, czyli przyjdzie nam pobe-



gać z ciężką bronią po pustyniach Nowady czy Wielkim Kanionie. Na szczęście dla Księcia duże odległości może pokonywać nie tylko pieszo, ale także za pomocą przeróżnej maści środków transportu, jak chociażby motocykla, hummera czy na... osiołku. Arsenał broni nie odbiega zbytnio od tego, czym Duke pacyfikował kosmitów lat temu kilka. Jest wyrzutnia rakiet, shotgun, pistolet, broń automatyczna i oczywiście snajperka. Wszystko to, by skopać tyłki wrednym kosmitom oraz uratować świat przed inwazją cyborgów dowodzonych przez Dr Protona. Grafika nie powinna rozczarować nikogo, bowiem na potrzeby DNF wykupiono engine Unreal. Ma to zapewnić nie tylko piękną grafikę otoczenia i postaci czy animację, ale również pozwolić na rozbijanie szymb, beczek czy ścian. Dodajcie do tego specyficzny humor, gołe laski i jeśli jesteście fanami, to już wiecie, że warto odkładać na Księcia kasę.

■ Galleon

Interplay
Kolejna gra, której tworzenie zajmuje programistom kilka lat. Zapowiedź Galleona pisałem bodajże dwa lata temu. Dla przypomnienia: mamy tu do czynienia z TPP, za który odpowiedzialni są panowie Toby Gard i Paul Douglas, twórcy chociażby Lary Croft. To chyba powinno wystarczyć za wszelką rekomendację. Bohaterem Galleona jest dla odmiany przedstawiciel płci brzydkiej o imieniu Rhama Sabrier. Ten poszukiwacz przygód mieszka w małej wiosce, a raczej w porcie Akbah. Tu spotykają się przeróżni awanturnicy i tu właśnie Rhama poznaje historię pewnego tajemniczego galeonu. Później czeka go wyprawa od wyspy do wyspy i stopniowe odkrywanie tej tajemnicy. O ile sama rozgrywka niczym specjalnym nie powinna zaskoczyć fanów TPP, to grafika Galleona jak najbardziej zasługuje na uwagę. Rozległe i bardzo efektownie wyglądające poziomy wraz z realistycznymi animacjami sprawiają, że nawet zwolennicy Tomb Raidera uznają wyższość nad nim Galleona. Zwłaszcza twarz bohatera, NPC czy przeciwników są dopracowane w najmniejszych szczegółach. Widać na nich uśmiechy, wszelkie

grymasy bólu czy zdziwienia, ciekające tzy itd. Wydaje się, że ten tytuł może naprawdę sporo namieszać w rankingach na najlepszą grę 2002.

■ Halo

Microsoft
Futurystyczny shooter, wzorowany na hollywoodzkich superprodukcjach, gdzie zadaniem gracza jest zdobycie artefaktu nazywanego Halo. Jak to w filmach i grach rozgrywanych w kosmosie bywa, także i w Halo roi się od dziesiątków złych i wrednych ufołów, którzy robią wszystko, by przeszkodzić graczowi w osiągnięciu celu. Nad Halo pracują panowie ze studia Bungie, znanego przede wszystkim z serii Myth. Być może ich pierwszy FPP będzie równie wielką sensacją jak swego czasu Myth wśród strategii. Dobra fabuła, świetna grafika i zapewne szybka, dynamiczna akcja przemawiają na korzyść Halo.

■ Heroes of Might & Magic IV

3DO
Przytłaczająca część redakcji była wręcz zdotowana wiadomością, że czwarta odsłona kultowych Herosów, zamiast jak planowano w listopadzie 2001, ukaze się dopiero w lutym roku przyszłego. Jeśli ma to wyjść grze na dobre, to cierpliwie poczekamy. Przypominając w skrócie (wszak napisaliśmy już wystarczająco wiele o HoMM 4): zdecydowanie więcej czarów, postaci i bohaterów, trójwymiarowy teren podczas walki, lepsza grafika itd. Krótko mówiąc, otrzymamy wkrótce WIEK-SZYCH i LEPIEJ dopracowanych Herosów.

■ Hidden and Dangerous II

Talonssoft
Sequel znakomitego, choć nie wiem, czy do końca docenianego przez graczy shootera osadzonego w realiach II wojny światowej. Być może dlatego, że podczas gry trzeba było równie często ruszać mózgiem co karabinem? W drugiej odsłonie czeskiego arcydzieła szykują się poważne zmiany - solidnie pracowano nad samą fabułą gry, przez co wszystkie poczynania mają istotny wpływ na to, co dzieje się w grze. Usprawniono interfejs, czyniąc go bardziej funkcjonalnym, a muzykę skomponowali czescy muzycy i odegrała ją prawdziwa orkiestra. Całość przygotowano na nowym silniczku, tym samym, na którym powstaje Mafia oraz pozostałe gry ze stajni Illusion Softworks. Dzięki temu ujrzymy naprawdę wyśmienitą, szczegółową grafikę wspieraną równie udanymi animacjami. Czesi bowiem dorobili się własnego studia odpowiedzialnego za motion capture. Oby tylko Hidden and Dangerous II nie było zbyt trudne, a o sukces nasi południowi sąsiedzi nie mają się co martwić.

■ Jedi Outcast: Jsedi Knight 2

Lucas Arts
Wreszcie. Po kilku latach od premiery Jedi Knight chłopcy z Lucas Arts postanowili sprostać legendzie i zrobić coś lepszego niż wspaniały shooter osadzony w świecie Star Wars. Ponownie już niedługo wcielimy się w Kyle Katana i zmierzmy się z ciemną stroną mocy (BTW: na dźwięk tych trzech ostatnich słów Gem.ini zawsze staje na baczność i mówi coś w stylu "niech szata Cesarza będzie wiecznie czysta"). Szykuje się prawdziwa zabawa nie tylko dla fanów SW, gdyż szefostwo Lucas Arts

doszło w przypadku Jedi Knight 2 do słusznego wniosku, że nie ma co żałować zielonych na produkcję. Zatrudniono zatem programistów Raven i wykupiono engine Quake III Arena. To gwarantuje wyśmienitą grafikę, a co ponadto zobaczymy w Jedi Knight 2? Lokacje rozmieszczone w niemal każdym zakątku świata SW - począwszy od Cloud City poprzez Akademię Jedi na Yavin 4 aż po Nar Shaddaa. Kyle używa miecza świetlnego zarówno w celach ofensywnych, jak i defensywnych i w zupełnie inny sposób, jak to miało miejsce w pierwszej części. Oprócz tego kilkanaście innych broni i tyle samo, mniej więcej, typów mocy do użycia, czaderskie tryby multiplayerowe i zapewne wiele więcej ciekawych rzeczy, ale konkretnie dowiemy się, gdy Jedi Knight 2 ukaze się.

■ Medal of Honor: Allied Assault

Electronics Arts
Kolejna pozycja na liście, której pojawienie się w redakcji z pewnością wywoła wojnę na noże. Każdy chciałby napisać o tym - jak wszystko na to wskazuje - cudzie. Wszak jeśli nasz z-ca Naczelnego, nie lubiący zbytnio gier FPP, ślini się za każdym razem, gdy usłyszy ten tytuł, to coś w tym musi być. Tym bardziej że za nic w świecie nie można go namówić na partyjkę Wolfenstein. Akcja MoH dzieje się w czasie II wojny światowej, a gracz wciela się w postać Mike'a Powella z 1 batalionu komandosów, który - jak na amerykańskiego oficera przystało - ma w pojedynkę wygrać II wojnę światową. Teren jego działań jest dość obszerny, gdyż obejmuje m.in. Afrykę Północną, Normandię i III Rzeszę. Mocną stroną MoH są zróżnicowane, i bardziej przypominające Thiefa niż inne FPP, zadania. Przede wszystkim Powell skradzie się do kwater i baz Niemców w celu wykradzenia niezwykle ważnych dokumentów, uwolnienia jeńców czy też ma typowo dywersyjne zadania. Przy tym autorzy przechwalają się wykorzystaniem wprost nieprawdopodobnego - jak na FPP - realizmu. (Filmiki, które obejrzelismy, sugerują że jeśli przesadzili - to niewiele.) Zobaczymy, czy będzie tak faktycznie, a póki co wszyscy w redakcji podziwiają screeny oraz wspomniane filmy z gry, które dosłownie wprasowują w głębie. Podobnie jak w przypadku Jedi Knight 2, grę stworzono na silniku Q III i doprawdy - screeny ukazują nam wręcz fotorealistyczną grafikę. Ciekawe, czy MoH pobije RTCW? Wolfenstein wszak zawiesił poprzeczkę bardzo wysoko.



■ Praetorians

Eidos
Dla odmiany coś dla strategów i fanów Gladiatora, gdyż - jak wskazuje tytuł - akcja gry toczy się w czasach Imperium Rzymskiego. Przeciwnikami są między innymi Galowie i Egipcjanie. Spośród innych erteosów pokroju Shoguna czy Age Of Empires tytuł ze stajni Eidos ma się wyróżniać przede wszystkim walką i taktyką. Nic zatem dziwnego, że w Praetorians pojawi się wiele zróżnicowanych typów jednostek, kilkadziesiąt ustawień formacji itd. Jeśli weźmiemy pod uwagę

TRZYNASTY NUMER

wysokie AI przeciwnika i śliczną trójwymiarową grafikę, to fani erteosów będą mieli przednią zabawę. Więcej na ten temat - w dziale "W Produkcji".

■ Republic: The Revolution

Eidos
Trudno jest wymyślić coś nowego w grach, ale niektórzy programiści nadal stawiają sobie za cel stworzenie czegoś zupełnie nowego. Taki też wyzwanie podjęli twórcy Republic. W założeniach ma to być dokładna symulacja fikcyjnej republiki. Ze wszystkimi jej strukturami - począwszy od administracyjnych, poprzez religijne aż po militarne. Warto odnotować, że całość gry podzielono na trzy części. Zaczynamy od kontrolowania szesnastu małych miasteczek (do 10 000 ludzi), potem otrzymujemy w swe łapska cztery miasta średniej wielkości (do 50 tysiąków), by w końcu objąć urząd nad wielkim molochem z ponad 100 tysiącami mieszkańców. Jak zapewnią autorzy, każdy z mieszkańców naszej republiki będzie miał własny, niepowtarzalny charakter. Niby to nie nowość, ale jak to będzie wyglądać na tak wielką skalę? Dopelnieniem apetycznie zapowiadającej się symulacji miasta jest doskonała grafika.

■ Soldier Of Fortune 2: Double Helix

Activision
Ponownie wcielimy się w rolę antyterrorystę - Johna Mullinsa. Tym razem czeka cię walka z organizacją, która próbuje zgładzić świat za pomocą wirusa o nazwie Gemini (khem... czy kolega ma coś na sumieniu?). W sumie jest siedemdziesiąt misji, rozgrywanych na Kamczatce, w Kolumbii, w Pradze, w Hong Kongu i w Jordanii. Niestety muszę zmartwić sieciowców, ponieważ autorzy nie przewidzieli w SoF 2 trybu multiplayerowego. Trochę to dziwne, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę czternaście dostępnych broni (wszystkie są prawdziwe, czyli dokładnie takimi samymi dysponują jednostki specjalne) i dziesięć typów granatów. Za grafikę odpowiadają panowie z Raven, a engine SoF to... jak się można domyślać po zapowiedziach poprzednich tytułów Q III. Graficy obiecują zatem kapitalne animacje postaci, fotorealistyczne tekstury otoczenia oraz twarzy - do 3 tysięcy polygonów przeznaczonych na każdego z przeciwników, zmienne warunki pogodowe etc. Dla tych, którzy lubią strzelanie powiązane z rozgrywką taktyczną, z pewnością jest to łakomy kasek.

■ Star Wars Galaxies

Lucas Arts/SONY Online
RPG w świecie Gwiezdnych Wojen? A dlaczego by nie? Tam właśnie jest umiejscowiony - czasowo pomiędzy epizodem 4 i 5 - Star Wars Galaxies. Dzięki temu gracz napotka podczas wędrówki znane z filmów postacie, jak chociażby Han Sola, Jabbę, Leia czy Boba Fetta. Podobnie jak w klasycznych erpegach, istnieje tu podział na profesje i gracz może zostać np. łowcą nagród, przemysłnikiem, mechanikiem, farmerem czy muzykiem. Oczywiście nie ma mowy o jakimkolwiek limitcie przy rozdzielaniu zdobytych punktów, tak więc np. farmer szybko może stać się wojownikiem. Ciekawostką jest natomiast to, że gracz nie musi opowiadać się po żadnej ze stron. Może przyjmować zlecenia na questy od rebeliantów, jak i zwolenników Imperium - możesz nawet otrzymać zlecenia od samego Lorda V. Przebogata jest "kreaturografia" SW Galaxies, bowiem autorzy postarali się, by w grze pojawiło się jak najwięcej potworów znanych z filmów i książek. Nie wszystkie z nich będą wrogami, część może pomóc graczowi, a z pomocą niektórych (np. Dewback) można pokonywać większe odległości. W przeciwieństwie do wielu innych



gier spod znaku SW Galaxies prezentuje się na screenach całkiem sympatycznie i można mieć nadzieję, że dostaniemy do rąk bardzo dobrego rolepleya, który zapewni nam kilka tygodni doskonałej rozrywki.

■ Warcraft III

Blizzard
Czy wreszcie doczekamy się trzeciej części ojca wszystkich erteosów? Wszystko na to wskazuje, zatem pokrótce... W grze występują cztery rasy: ludzie, orki, mroczne elfy i umarli. Oprócz tego pojawiły się potwory neutralne, które nieraz przeszkodzą w wykonaniu misji. Nowością są także bohaterowie. To właśnie te jednostki prowadzą do boju armie, rzucają potężne czary i podczas walki dodają całej armii specjalne bonusy. Oczywiście ich doświadczenie z biegiem czasu rośnie i tym samym uczą się nowych umiejętności. A propos czarów, to zmieniono całkowicie system sterujący ich rzucaniem i funkcjonowaniem. W czasie gry znajdziesz na mapie neutralne budynki, które służą do kupowania i sprzedawania przedmiotów posiadanych przez bohatera, lub do leczenia jednostek. Spore zmiany, a raczej usprawnienia zaszyły w trybie multiplayer. Nowa wersja Battle.net ma zapewnić graczom z całego świata szybką rozgrywkę, możliwość wymiany surowców pomiędzy graczami, zawieranie dowolnych sojuszy (także z komputerem) i kilka innych nowalijek. Jedną z głównych zmian w stosunku do Warcraft II jest przeniesienie świata Warcraft w trzecie wymiar. Grafika jest w pełni trójwymiarowa i robi niesamowite wrażenie. Aż ślinka cieknie na myśl graniu w Warcraft III.

■ Unreal 2

Take 2
Razem z Gem.inim nadal umieramy z rozkoszy na myśl o pierwszej części Niereczywistego, a tu z każdym dniem coraz bliżej do premiery sequela tego arcydzieła. Druga odsłona Unreala to, po pierwsze, nowy silnik, dzięki czemu gra, choć ciężko to uwierzyć, prezentuje się



jeszcze lepiej od Unreala! Potwory, lokacje, ogień, wszelkie efekty świetlne... po prostu każdy element grafiki ma zadziwić graczy. Twórcy postanowili postawić na zabawę, zatem gra ma być bardzo szybka i dynamiczna. Do walki postuży nam piętnaście broni - w tym rakieta i broń Obcych, jak np. Takkra. Bestiariusz został zdecydowanie poszerzony o nowe, bardziej inteligentne stworzy, choć nie zabrakło również naszego ukochanego Skarja. O kulcie nie ma sensu zbyt długo rozprawiać. To na pewno będzie gra, która na miesiące przykuje mnie do monitora.

■ Ławka rezerwowych

Tak oto przedstawia się nasza "trzynastka" gier, na które najbardziej czekamy i z którymi wiążemy największe nadzieje na rok 2002. Nie trzeba być prorokiem, by stwierdzić, że przyszły rok będzie należał do shooterów oraz silniczka Q III. I na zakończenie kilka tytułów, w które - raczej na pewno - pogramy w roku 2002 i które mogą również zamieszać w rankingach na najlepszą grę: Anno 1503 (Electronic Arts), Hitman 2 (Eidos), Severance 2 (Codemasters), Soul Reaver 2 (Eidos), Team Fortress II (Sierra), Thief 3 (Eidos).

PCFormat

Grudniowy megapakiet pełen prezentów



Książka

- 1028 porad użytkownika komputera
- Windows 98
- Windows Me
- Windows NT
- Windows 2000
- Internet Explorer
- Netscape Navigator
- Sprzet
- MS Word
- Outlook Express
- MS Excel
- Paint Shop Pro
- Wzlanie o pomoc

Jeden z 3



PC Format i CD Action w jednym

Nauka, praca i rozrywka
dwie gazety

- 4 płyty
- pełne wersje programów
- pełne wersje gier
- niespodzianki
- tylko 16,50 zł

13 rozczarowań

roku 2001

Spisał Smuggler

1. Polityka polskich władz odnośnie Internetu

Aż szkoda gadać. Od paru lat wszyscy się zgadzają, że "internetyzacja" społeczeństwa (a szczególnie dorastającej części) jest ważna, niezbędna, konieczna itd. Każda kolejna ekipa rządząca twierdzi, że to jeden z jej priorytetów. Niestety wszystko kończy się głównie na gadaniu, biciu piany i tzw. ruchach pozomych. Kolejny rok mija, a ceny za korzystanie z Internetu nadal są jednymi z najwyższych w świecie. Za to jakość łączy - odwrotnie proporcjonalna do kwoty, jakie płacimy za korzystanie z nich. Nasz telekomunikacyjny moloch nie zdradza nadmiernej chęci do wyrzucenia się tej części zysków, zaś konkurencja wprawdzie oferuje tańszy dostęp do Netu, ale nadal poza zasięgiem typowego nastoletniego użytkownika komputera. Szkoda.

2. Upadek targów ECTS

Ta zasłużona dla branży impreza z roku na rok karleje i traci na znaczeniu. Coraz mniej wystawców i ostentacyjnie ignorowanie jej przez rozmaite tuzi z branży źle wróżą tym targom na przyszłość. O ile będzie można przeboleć jeszcze przeniesienie "środku ciężkości" z ECTS w Londynie na Millę (Francja), to troszkę niepokoi fakt, że jeśli tak dalej pójdzie, to jedyna wielka impreza branżowa będzie miała miejsce raz do roku - i to w USA. Czy naprawdę przemysł "gierkowy" popadł w tak spory kryzys i przynosi tak niewielkie zyski, że Europy nie stać na zrobienie porządnej imprezy targowej?

3. Recesja na rynku prasy branżowej

Rok 2001 był niewątpliwie bolesny dla pism branżowych i ciężki dla graczy (ew. na odwrót). Zwiększenie VAT-u (na zasadzie "czytanie to luksus, więc płacić, frajerze!") + ogólne zwolnienie tempa rozwoju gospodarczego w Polsce + krach tzw. "e-gospodarki" + parę innych przyczyn sprawiło, że pod koniec tego roku nastroje branżowców szampańskie nie są. Recesję odczuliśmy wszyscy - dla jednych oznaczało to spadek sprzedaży, dla innych upadek. Z rynku zniknął w tym roku Reset i IO, waży się losy Gier Komputerowych. I podejrzewamy, że to nie koniec tej smutnej wyliczanki. Jasne, na miejsce tych, co odeszli, pojawiają się zapewne nowe pisma, ale kto wie, ile czasu dane im będzie pożyć i czy będą godnymi następcami tych, których już nie ma?

4. Duke Nuke'm Forever

Kolejny rok bez Księcia. Właściwie to nawet nie nazwałbyśmy tego rozczarowaniem - to można zaliczyć do normy, a to wcale nie jest śmieszne. Coraz mniej osób wierzy, że DNF w końcu pojawi się. Inni zaś obawiają się, że jeśli nawet tak się stanie - nie sprostą rozbuchanym oczekiwaniom graczy i gra - niezależnie od tego, jak będzie dobra - stanie się "chłopcem do bicia". Swoją drogą, DNF nie będzie sukcesem komercyjnym - ile by nie zarobił, to zapewne i tak nie zwróci pieniędzy, które włożono w kilkuletni proces tworzenia, kosztu zakupu kolejnych engine'ów itd. Tym samym wszystko wskazuje na to, że Książę, jeśli w ogóle się odrodzi, to tylko po to, by umrzeć na dobre. Umarł Książę, nie(-ch) żyje Książę? A twórcom DNF wręczamy niniejszym medal Złotego Ślimaka.

5. Max Payne

Wielka wrzawa propagandowa dotycząca tej gry stworzyła wokół niej otoczkę oczekiwania na Growego Mesjasza, oczekiwania na jakiś przełom. Liczono, że MP pchnie gry akcji w zupełnie nowym kierunku. Max Payne miał być "skokiem kwantowym", czyli tym, czym Doom dla Wolfensteina i Quake dla DooMa. A okazało się, że to "zaledwie" gra bardzo dobra, zawierająca parę dobrych pomysłów... i nic poza tym (no i za krótka). Zatem, nie ujmując niczego klasie MP i nadal podpisując się wszystkimi redakcyjnymi 'ręca-



mi" pod wystawioną mu oceną, uważamy, że MP na pewno nie był tym, czym określano go w anonsach. Stąd rozczarowanie. I tu mała prośba do speców od propagandy w firmach developerskich - robicie krzywdę produktom, które tak szumnie lansujecie. Troszkę wyczucia, mniej fanfar i werbli, OK?

6. Gry sportowe ze stajni EA

Rok w rok jesteśmy raczeni kolejnymi edycjami NHL i FIFA (a do niedawna i NBA), z aktualną datą przy tytule. Trzeba jednak powiedzieć, że ostatnio są to produkty bardzo już jałowe, jeśli idzie o ich oryginalność. Wprowadzone w nich zmiany niewątpliwie satysfakcjonują maniaków danej serii, dla których istotne jest, że np. krążek ma teraz o 3 piksele więcej, a graczowi X dorysowano wąsy, które zapuścił był w połowie sezonu. Aktualizacja składów + jakieś kosmetyczne poprawki (nie zawsze zresztą trafione) w engine'ie i w zasadach plus jeszcze-bardziej-realistyczna-grafika itd. to trochę za mało jak na nowy i drogi produkt. Może zatem pora przystopować, wydawać tylko update'y do danego produktu, a raz na te 2-3 lata puścić NAPRAWDĘ różną od poprzedniej wersję gry? Swoją drogą, ciekaw jestem, ilu graczy byłoby w stanie rozpoznać, czy grają np. w NHL 2000, 2001 albo 2002, gdyby zaślono im oczy i uszy podczas instalacji gry, a odsłonięto podczas meczu? Wydaje się, że nie ma takich zbyt wielu. Niestety. PS. Dodać jednak należy, że najnowsza FIFA (2002) jest krokiem w dobrym kierunku i dobrze wróży na przyszłość.

7. Brak oryginalności i 'sequelizm' w grach

Szybki test: powiedzcie nam, jakie gry, stworzone w 2001, wniosły coś oryginalnego? OK, bullet time w Max Payne'ie - faktycznie dotąd tego nie było. Co jeszcze? Co - Black & White? O przepraszam, bogiem byliśmy już w Populous, a rozmaite stworki hodowali-śmy i uczuliśmy choćby w Creatures. Co dalej? Colobot? Że możemy programować roboty, pisząc dlań specjalne

programiki? Heh, przetrwanie na obcej planecie było w starym Robinson's Requiem... a programowanie robotów pamiętam jeszcze z C 64 (tyle że tam używało się specjalnych symboli, zamiast wklepywać komendy). Nic nowego pod słońcem! No... dalej! Wybijanie dziur w ścianach a la Red Faction - dobra, za wielką nowość to nie jest, ale zawsze. Coś jeszcze? Hm...? Niestety - cisza. Naprawdę oryginalnych gier w roku 2001 NIE BYŁO. Ostatnie, jakie nam się od razu przypominają, to Thief i Homeworld. Branża w tym roku pożerała własny ogon. Niektórzy z braku oryginalności zrobili nawet atut. Bo czymże jest Serious Sam - zbiorem najbardziej ograniczonych chwytów w obrębie gier FPP! Ale tu zagrano uczciwie - zamiast po cichu robić "pożyczki" albo udawać, że dana idea jest nowa - po prostu podano nam czysty ekstrakt, wręcz esencję gier FPP - radosną rzeźnię wspartą na leciutkim i wątpliwym fabularnym szkielecie. Taki Doom 2001. Ecce gierka. (Bardzo fajna, swoją drogą). A to, że spora część warty uwagi gier roku 2001 miała przy tytule dynastyczną cyferkę, to nawet szkoda mówić. Szkoda też miejsca, by dowodzić, że sequel, choćby nie wiem jak dobry, nie nadmiernie oryginalnego, z założenia, nie prezentuje.

8. Black & White

Wielka nadzieja graczy. Nie będziemy się wykręcać - gra nas zachwyciła i zafascynowała. Przez pierwszy miesiąc. Wszelako gdy opadły pierwsze emocje związane z wcieleniem się w boga, gdy już 30-metrowa krowa na smyczy stała się dla nas czymś równie normalnym jak spacer z psem pod blokiem, okazało się, że... gra przynudza. Wszystkie misje są do siebie bliźniaczo podobne. Że konieczność przechodzenia długiego tutoriala po reinstalce gierki jednak mocno wnerwia. (Tak, wiemy, że to można ominąć - ale co



w sytuacji, gdy np. po nieprzewidzianym formacie dysku reinstalujemy grę? Co tu kręć - gdyby na zrecenzowanie B&W dano nam 3 miesiące, a nie 3 tygodnie, to jej ocena byłaby o jakieś 2 oczka niższa niż ta, którą jej daliśmy. Prawda jest bowiem taka, że B&W znakomicie UDAJE grę nowatorską i oryginalną. Wszelako po jakimś czasie gracz widzi, że jest to bardzo sprawna i efektowna realizacja tego, co już znamy od dawna. I wtedy jej grywalność odczuwalnie dołuje. Nie zniechęcamy was do grania w B&W - to (przez czas jakiś) fascynująca zabawa. A zresztą - każda gra kiedyś się nudzi, zatem trudno akurat mieć pretensje do B&W. Tyle że wypadałoby mieć świadomość, że nie jest to żadne objawienie - a tylko ciekawa gra. Ta świadomość nieco nas frustruje. Stąd obecność B&W na tej liście.

TRZYNASTY NUMER



9. LucasArts & Star Wars

Przykro o tym mówić, ale firma przeżywa wyraźny kryzys twórczy - przynajmniej jeśli idzie o gry osadzone w realiach świata Star Wars. Trudno nawet powiedzieć, jaka była ostatnia ich gra w tym cyklu, a która wzbudziła entuzjazm graczy. W roku 2001 było o tyle lepiej, że... LucasArts NIE wydał żadnej nowej takiej gierki na PC. Brzmi to jak paradoks, ale jest chyba miernikiem głębi kryzysu, w jakim znalazła się firma. (SW Battlegrounds, w chwili gdy piszemy te słowa, funkcjonuje wyłącznie jako demo i na kolana też nie rzuci.) Można się pocieszać, że w 2002 może być tylko lepiej, bo gorzej już jest. Obi-Wan (na Xboxa, ale... kto wie?) i Jedi Knight 2 mogą być tego dowodem. Wszelako nie można ukrywać, że JK2 robi nie sam LucasArts, a podnający ludzie z Ravena (ci od SoF, Hexen itd.). A to też wymowny fakt.

10. Polski Typowy Gracz

Panowie - uderzyć się w pierś. Nadal kupicie głównie na giełdzie i nadal głównie krytykujecie. Inicjatywy dystrybutorów, dążące do obniżki cen gier, przyjmujecie jako rzecz oczywistą i wręcz wam należną, zaś argument "na giełdzie jest taniej i piracka wersja niczym się nie różni od legalnej" wciąż jest powszechny. Podobnie jak "gry kosztują X, gdyby kosztowały połowę tego, to bym kupował oryginały". Mówiliście to, gdy dolar kosztował 2,50 zł, a



Dystrybucja w Polsce:

"Sasza Software"

Kaziu, na Grzybie, stoisko 34567.

Tamże zdejmowanie
simlocków i
odkodowywanie
odtwarzaczy

typowa gierka - 150 zł. Mówicie to dziś, gdy dolar kosztuje 4,30 zł, a naprawdę dobre gry można kupić za 50-99 zł. Może w końcu skończyć marudzić, narzekać i wyczekiwać, aż wam podadzą pudełko z legalnym Quake IV za 8,50 zł plus GeForce 7 jako bonus, a w czynny sposób poprzecie legalnych dystrybutorów? (Te wszystkie słowa kierowane są naturalnie tylko do tych, którzy jeszcze nie nawrócili się na Drogę Cnoty.)

11. PC < Konsole

Ta tendencja niestety nasila się. Dawni PC-towi twórcy przedstawiają się na robienie gier wyłącznie na te pudełka. I z roku na rok coraz więcej ciekawych gier powstaje wyłącznie na konsole, zaś konwersje (o ile są) prawie nigdy nie trzymają odpowiedniej dla PC-ta jakości. Robione są raczej na "odwal się", z wszystkimi irytującymi wadami konsol (np. brak save'ów w dowolnym miejscu, tekstury w low-res itd.). Dlaczego nie mogą pograć w

Tekkenu czy najnowszą Virtua Fighter? Toż nasze PC-ty udźwigną je bez mrugnienia dioną. Czemu nie wiem, jak to jest pojeździć sobie w Gran Turismo? Dlaczego nie mogą wspiąć się na Ciche Wzgórze czy pociąchać wrogów samurajskim mieczem w Onimusha Warlords? Dlaczego Obi-Wan będzie nawet chyba na Gameboya - a na PC nie? Ja wiem, proszę producentów, że PC to wielka niewiadoma, to Mega Wyjatek Krytyczny, to jedna wielka chodząca niekompatybilność. Nie to co konsola, gdzie jasne jest, jaki procek, jaka pamięć i jak to razem zadziała. Wszelako jasne. Ale ludzie - nie chcecie kasy od milionów graczy? Naprawdę nie chcecie? Wolicie sobie majstrować gry na Xboxa? Taaak? Bez faski! Będziemy grać w Tetrisa.

12. "Gry?! - zgroza!!!"

Niestety w pismach itd. spoza branży gry nadal traktowane są jako a) źródło taniej sensacji, b) źródło wszelkiego zła. Pamiętacie zapewne, jak jedna ze stacji telewizyjnych najpierw zdemaskowała jedną grę jako satanistyczną (Messiah), a potem zrobiła aferę, że w kolejnej (TLU) w dialogach pojawiły się dosłownie cztery brzydkie (nie aż tak bardzo) słowa. (Ciekawe, że nie posłuchali dialogów w filmach, które emitują...) Nikogo nawet nie dziwi, że jakiegokolwiek materiału o grach komputerowych ilustrowany jest zawsze podobizną małolata, który namiętnie trnie w jakiś możliwie krwisty FPP. (A potem w wywiadzie 12-latek stwierdza, że np. "lubię zabijać, najlepiej jak gościowi rąbną rakieta, to się tak fajnie rozpryskuje po ścianach"). Nasza redakcja od czasu do czasu nękana jest telefonami, w której pan/i X z redakcji pisma Y po kilku wstępnych komplementach przechodzi do meritum - np. żebyśmy zmajstrowali dla nich "listę najbrutalniejszych gier" albo coś w tym stylu. bo on(a) pisze tekst o wpływie gier na psychikę dzieci. Reszty można się domyślać. A po 11.09.2001 było niemal oberwanie telefonu - stale i wciąż chciano się dowiedzieć czegoś na temat tytułów gier, w których niszczy się miasta (a najlepiej Nowy York, a już idealnie, jakby było coś o rozwalaniu WTC). Na moje propozycje, że podam raczej te gry, w których tematem fabuły jest akcja ratunkowa podczas rozmaitych kataklizmów, reakcje były niezbyt entuzjastyczne. Takie gry nie pasowały do tezy "nagrali się w takie gry jak [tytuł] i...". Nie wspomnę już o tej dętej aferze, że ktoś tam dołączył do podręcznika w gimnazjum CD z gierką, która polegała na OBRONIE (obronie - nie niszczeniu!) Manhattanu przed bombardowaniem. (Grę stworzono długo przed 11.09.2001.) Jakby Manhattanu nie niszczone w co trzecim wysokobudżetowym filmie akcji... Tak czy inaczej - i my, i wy jesteśmy w świetle reflektorów ludzmi dziwnymi, może nawet zбочzonymi, psychopatami, a kto wie, czy nie potencjalnymi przestępcami, którzy (póki co) realizują się tylko w rzeczywistości wirtualnej. Piękne dzięki, panowie i panie 'normalni'. Dzięki za tę przyprowadzoną gębę. Dzięki za obiektywizm i dociekliwość. Wkrótce odwiedzę was z railgunem. Bo wiecie, kocham strzelać prosto w te wasze wstrętne normalne gęby.

13. Spadek cen części komputerowych :)

Ślag człowieka może trafić, gdy po góra 6 miesiącach od daty zakupu widzi, że dany detal kosztuje albo o 30% mniej albo też za tę samą cenę może kupić coś dużo lepszego. Jakże frustrujące jest to, że sprzedaje się taki Woodoo 1 za 20 zł, gdy w '97 wybułowało się na pół pensji :). O zgrozy! zębów przypawia inkasowanie za 64 MB RAM 30 zł, gdy podczas ostatnich zakupów ta sama płytka kosztowała 170-200. Kurcze, tak nie może być! Ludzie, zaczynajmy blokować sklepy, domagając się zakazu obniżek cen sprzętu. Wszelako ciągle drożeje - a tu nie? To musi być jakiś diabelski przekręt. Może spisek tych z Unii Europejskiej, którzy taką dumpingową polityką niszczą rodzimy przemysł komputerowy? Ludzie, sami powiedzcie - czy znacie choć jednego polskiego wytwórcę procesorów, pamięci RAM czy klonów GeForce'a? Nie?! No właśnie - zniszczono ich, zanim jeszcze powstałi. I tak oto nie zostaniemy drugim Tajwanem. Myślę, że tym się powinniśmy zająć Nasi Kochani Politycy!

PCFormat

Grudniowy megapakiet
pełen prezentów

7 pełnych
wersji programów

AlamDV

Efekty specjalne z filmów
science fiction
w klipach wideo.



Office Ready

Zestaw ponad 300 szablonów
dla pakietu Microsoft Office.



Serv-U 2.5

Rozbudowany serwer FTP.

Cool Desk 3

Rozszerz swój pulpit!

PC Certify

Niskopoziomowe narzędzie
diagnostyczne oraz benchmark.

Ultra WinCleaner 2000

Narzędzie do konserwacji
systemu Windows.

DR. Web 32

Polskojęzyczny pakiet antywirusowy.

Akademia PC Format

Interaktywne kursy
Microsoft Office, HTML
i WWW, Paint Shop Pro

13 najlepszych sportówek na blaszaka roku 2001

Eld "Naglfar"

W naszym trzynastym numerze nie mogło oczywiście zabraknąć sportu dla tych, którzy nie lubią się ruszać sprzed monitora, a chcą być modni i zastosować się do powiedzenia "w zdrowym ciele zdrowy duch". Choćby palcami stukając żywiłowo w klawiaturę, ale też można w ten sposób rozruszać mięśnie. Czytając poniższą listę, musicie jednakże pamiętać o tym, że jest to - po pierwsze - lista sportówek tylko na blaszaka. Po drugie, jest to moje notowanie, a zatem nie musi się pokrywać z waszymi typami. I wreszcie po trzecie, wychodząc z założenia, że wszelkie wyścigi to ścigalki, nie zamieściłem poniżej żadnej symulacji Formuły 1 czy też czegoś w tym rodzaju.

Championship Manager 3

Eidos

Bezapelacyjnie król wszystkich menedżerów piłkarskich i gra, która ma setki tysięcy oddanych fanów na całej kuli ziemskiej. Podobnie jak w kilku innych przypadkach, miałem poważny dyalemat, na którą część cyklu postawić. Zdecydowałem się na trzecią i to z kilku powodów. Najważniejszy z nich jest taki, iż jest to ostatnia, najdoskonalsza część sagi. Wprowadzie na półki sklepowe trafio od czasu premiery CM 3

jeszcze kilka sekweli, lecz są to w zasadzie tylko dodatki. Tak więc uznałem CM 3 za ideał w rodzinie gier stworzonych przez braci Collyerów. Ciężko nawet wyliczyć wszystkie zalety CM 3, bo jest ich naprawdę kilkadziesiąt i żaden menedżer piłkarski nawet nie może pokusić się, aby wspiąć się na poziom CM 3. Ja kocham tę grę choćby za dużą liczbę dostępnych w niej lig, aktualne składy i świetnie odwzorowany system transferowy, duże możliwości taktyczne, adekwatny do finansów i wielkości klubu stopień trudności, cudny interfejs oraz... najwyżej w świecie - realizm całości. Po stronie zalet postawiłbym również przedstawienie spotkań. Wydaje mi się, że te pojawiające się na ekranie napisy dają graczowi możliwość włączenia wyobraźni. Wreszcie ostatnią wielką zaletą CM 3 jest grafika. Wprowadzie nie ona jest najważniejsza w menedżerach, ale przyjemniej się gra, patrząc na ładne i czytelne ikonki oraz sympatyczne tło.

DeLuxe Ski Jump 2001

Mediamond

Nie jestem pewien, ile dla fenomenu tej gry ma zasług Adam Małysz, a ile prostota jej samej, ale faktem jest, że DeLuxe Ski Jump 2001 to bezapelacyjnie hicie zeszłej zimy. Miliony Polaków ogarniętych "Małyszomanią" grało w domach, szkołach i biurach w tę mieszczącą się na dyskietce gierkę: symulacją skoków narciarskich ciężko ją nazwać. Aczkolwiek pewien realizm w tym wszystkim był, bo czyż na nasze skoki nie miały wpływu warunki pogodowe? Trudno do dziś uwierzyć, w jaki sposób gra z grafiką rodem ze Spectruma, dźwiękiem z Commodore'a, bo-

gactwem trybów rozgrywki jak na Atari XL mogła zdobyć tak olbrzymią popularność? Stało się tak być może dzięki rewelacyjnej grywalności. Mało która gra dostarcza takich emocji jak lot w powietrzu kilku pikseli - che, che. No i po stronie zalet należy zapisać niskie wymagania sprzętowe umożliwiające grę w DeLuxe Ski Jump 2001 nawet na przedpotopowym sprzęcie.

FIFA 96

EA Sports

Ta pozycja na liście wzbudziła zapewne kontrowersje, gdyż każdy z graczy ma faworyta w kategorii FIFA. Ja wybrałem FIFÉ 96 z racji tego, że ciągle pamiętam, jak bardzo mnie zszokowała piłka kopana w tym wykonaniu kilka ładnych lat temu. To był wówczas skok w inny wymiar! FIFA 96 to wszak pierwsza piłka kopana w trzech wymiarach. Piękna grafika, znakomita animacja (dzisiaj może budzić ona lekki uśmiech), wysoka grywalność, kilka interesujących trybów rozgrywki i bardzo dobry dźwięk - to wszystko spowodowało, że w czasach, kiedy 486 był standardem, FIFA 96 okazała się wielkim hitem. Prawdę mówiąc, przy późniejszych odcinkach FIFy już nie miałem takiej zabawy...

NBA Live 98

EA Sports

Z tą grą wiąże mnie pewien sentyment. Jaki? Otóż recenzja NBA Live 98 debiutowała na łamach CDA. W niczym to jednak nie zmienia faktu, że uważam NBA 98 za najbardziej nowatorskie dzieło w historii cyklu. Późniejsze części to albo nieznaczny krok w przód lub też w tył. Natomiast NBA 98 to wyraźny skok jakościowy w porównaniu do poprzedniej części. Lepsza grafika, więcej opcji dla pojedynczego gracza, bogatsza grafika i świetne animacje postaci oraz setki statystyk. Kolejny krok EA Sports w kierunku stworzenia z gry relacji telewizyjnej. W tamtych czasach NBA Live zdecydowanie przetrzała pozostałe gry spod znaku EA Sports, tyle że w późniejszych latach sytuacja diametralnie się zmieniła.

NHL Hockey 2000

EA Sports

Najlepsza, według mnie, część tej cudownej serii symulacji hokeja. Częściom poprzednim czegoś brakowało, natomiast kolejne nie wnosły już tytu "no-



walijek' co NHL 2000. Edycja ta to przede wszystkim szokujący realizm, wysokie AI komputera, różnorodne tryby rozgrywki (w tym opcja treningu) i interesujący edytor. Nie bez znaczenia na odbiór produktu była również wysmienita oprawa graficzno-dźwiękowa. NHL 2000 odznacza się do tej pory śliczną grafiką i bardzo realistycznymi animacjami oraz kapitalnym komentarzem. To wszystko zaowocowało pierwszą dziesiątką dla gry sportowej w historii CDA. Moim zdaniem, właśnie przy okazji NHL 2000 chłopcy z EA Sports stworzyli coś niepowtarzalnego, wnieśli się na wyżyny umiejętności. Następne dwie części to już tylko odcinanie kuponów i zjadanie własnego ogona. Przynajmniej w pewnym sensie.

Premier League Stars 2001

EA Sports

Chyba żadna gra sportowa nie zaskoczyła mnie tak pozytywnie w ubiegłym roku jak właśnie PLS 2001. Spodziewałem się kolejnego nudnego klonu FIFy, tymczasem programiści zaproponowali całkowicie inne spojrzenie na piłkę kopaną. Zamiast sztywnej symulacji dostaliśmy świetną piłkę potraktowaną z przymrużeniem oka, ale za to ze znakomitą grywalnością. Bo cóż może być wspanialszego dla kibica piłki jak nie bramki? A tych w PLS 2001 nie brakuje. Gra jest "na tak", czyli wspaniale konstruuje się szybkie i widowiskowe akcje, pada sporo bramek etc. Kapitalna zabawa okraszona doskonałą grafiką (w końcu EA Sports) i dźwiękiem. Przesympatyczne wrażenie robią menuy z zabawnymi sylwetkami piłkarzyków; przypominają bardziej klocki Lego niż kopaczki. Cudna gra, lepsza o klasę od tego, co nam serwuje EA Sports pod znakiem FIFy od kilku lat.

Premier Manager 99

Gremlin

Gra, której kolejne części jeszcze kilka lat wstecz wytrwale rywalizowały z Championship Managerem. Batację tę jednak przegrały, a firma Gremlin zakończyła chwałębną działalność. Ja jednak uważam serię Premier Manager za bardzo udaną, a wersję z cyferkami 99 za szczytowe osiągnięcie programistów z Gremlina. PM 99 to całkiem sporo opcji treningowych i taktycznych, świetna grafika, animacje przygotowane na engine'ie Actua Soccer 3, miłutki interfejs, a także doskonała muzy-



ka. Choć mimo wszystko była to gra ciut gorsza do Championship Manager 3. Wydaje mi się, że powodem upadku Premier Managera było to, że gra była skierowana raczej do młodszych graczy, nie zaś zagorzałych zapaleńców, jakimi niewątpliwie są fani CM.

Sensible Soccer

Sensible Software

Kolejna kultowa pozycja sprzed lat, która bawi po dziś dzień. Bardziej chyba zrecznościówka niż piłka kopana, bo jak określić sytuację, gdy 22 zlepek kilku pikseli usiłują trafić w piksel nazywany piłką? W Sensible Soccer grało się mimo to świetnie, nawet z brakiem jakiegokolwiek realizmu, z bądziwną grafiką i utrudniającą grę kamerą, która przedstawia widok z góry na boisko. Na korzyść Sensible Soccera z pewnością przemawia szybkość rozgrywki; trzeba przyznać, że piłkarzyki poruszają się po murawie w tempie Strusia Pędziwiatry. Qrczak, naprawdę ciężko jest w racjonalny sposób wytłumaczyć, dlaczego 9 na 10 osób, które spytałem o piłkę na blaszaka, wskazało na Sensible Soccera. Trudno wytłumaczyć fenomen, doprawdy.



The Manager

Gra dobrze znana właścicielom Amigi, Atari ST oraz 486. Dziś wzbudziła zapewne uśmiech politowania fanatyków Championship Managera, ale tak koło roku 1995 lub nawet wcześniej była to kultowa gra piłkarskich kibiców. Tylko jedna



liga do wyboru, prymitywne opcje treningu, archaiczna grafika i beznadziejne (że nie wspomnę o ich ilości) animacje sytuacji podbramkowych, nierealistyczne przedstawione sprawy związane z kasą, a mimo to był to chyba pierwszy poważny menedżer piłkarski. Wciągał straszliwie i kradł kolejne dni oraz noce. I tylko ja wiem, ile zdrowia kosztowały mnie zmagania z komputerowymi przeciwnikami. Warto wspomnieć, że gra w Niemczech była sprzedawana pod nazwą Bundesliga i oferowała rozgrywkę w lidze niemieckiej.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision



Zaskoczeni? Ja - poniekąd - również: che, che. Nie lubię przecież deskorolek i chłopców ubranych w za duże ciuchy. Dlatego obecność THPS 2 na mojej liście to ukłon w kierunku Yasia, Iwana i Gem.iniego, którzy bez opamiętania zagrywali się grą przez długie tygodnie i

koniec końców postawili jej dziesiątkę. Siłą rzeczy (Yasiu miał biurko przede mną) nawet ja zostałem zmuszony do oglądania Yasiowych popisów i linąłem trochę wiadomości o THPS 2. Jak powiadają moi redakcyjni koledzy, THPS 2 to nieprawdopodobna wręcz grywalność, świetne tryby rozgrywki, pozwalające do woli poszaleć, banalny interfejs oraz, podobno, pasująca do gry muzyka. Co do tego ostatniego to się nie wypowiadam, bo nie moje to rejonny muzyczne.

TV Sports Basketball

Ciężko już nawet zliczyć, która to gra w moim podsumowaniu, a w jaką grałem na pierwszym blaszaku. Widać, jestem sentymentalny. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem koszykówka i rozgrywki - jakże by inaczej - NBA. Pamiętam, jak bardzo zazdrościłem wówczas wielbicielom koszykówki, że mogą grać w tak wspaniałą pod względem graficznym symulację, podczas gdy piłki kopane stały na dość niskim poziomie. Dlatego też gierko wałem zaciekle w TV Sports Basketball. Wprawdzie można mieć zastrzeżenia do realizmu i sędziów, ale grało się bardzo przyjemnie.



Ultimate Soccer Manager 98

Sierra

Mój numer dwa wśród menedżerów piłkarskich. Gra, która podoba mi się do dzisiaj z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, jest opcja pozwalająca graczowi na opracowanie własnych schematów, które potem zawodnicy wykonują na murawie. Fajna sprawa. Po drugie, USM 98 oferuje ciekawe opcje treningowe i taktyczne. Można nawet wysłać podopiecznych na zgrupowania, gdzie podnoszą swe umiejętności. Zupełnie przyzwoicie przedstawiają się opcje związane z rozbudową infrastruktury czy reklamą. Wreszcie wysoki poziom prezentuje grafika menuów, a także bardzo ładnie przedstawiono tu same spotkania. Swe go czasu USM 98 był nawet lepszy od CM 2. Szkoda, że od kilku lat nie pojawił się żaden sequel.



World Cup 98

EA Sports

Przed latem roku 1998 moje rozczarowanie postawą EA Sports sięgnęło zenitu. FIFA 97 i 98 nie prezentowały tego, czego oczekiwałem, a co miała FIFA 96, czyli tej bajecznie wysokiej grywalności. Dlatego byłem też sceptycznie nastawiony do wydawanego ze znacznikiem EA Sports World Cup 98. Myślałem wówczas "coż można zmienić w grze przez pół roku?". A właśnie tyle czasu minęło od premiery FIFy 98. Okazało się, że dużo, bowiem World Cup 98 obfitywał w zmiany zarówno pod względem rozgrywki, jak i grafiki - na lepsze. Rozgrywka zyskała polot i realizm, a animacje piłkarzy stały się bardzo przekonujące. Szkoda tylko, iż gra zgodnie z tytułem oferowała dość nieliczne opcje rozgrywki.

Końcowy gwizdek

Obserwując listę trzynastu (moim zdaniem) najlepszych gier na blaszaka, nie sposób nie zauważyć dwóch prawidłowości. Pierwsza to taka, że piłka kopana to jednak najpopularniejsza dyscyplina sportowa na świecie. Po drugie, prym wśród producentów sportówek wiedzie EA Sports. Ale o tym chyba dobrze wie każdy gracz.

PCFormat

Grudniowy megapakiet pełen prezentów



Windows XP

Wprowadzenie i praktyczne porady

- Instalacja
- Konfiguracja
- Pierwsze kroki
- Modyfikacje interfejsu
- Importowanie ustawień
- Obsługa sieci
- NTFS czy FAT32?

Ponad 40 stron kursów i warsztatów

Dostosowanie systemu (paski narzędziowe, schowek, hasło), tworzenie i formatowanie dokumentów, obliczanie i prezentacja danych, własny serwer FTP, grafika wektorowa, za dużo RAM-u?, udoskonalanie PhotoShopa, ramki na stronach WWW.

Komputer odzieżowy? Minitest laptopów Drukarki Canona Tania laserówka HP

MSI KT7 Pro2

Dane techniczne:
Dla procesorów: AMD Duron, AMD Athlon
Chipset: VIA Apollo KT133
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0
Inne: złącze CNR, system Audio

- Plusy:**
- powiadamianie głosem
 - duże możliwości
- Minusy:**
- brak złącza ISA

**MSI KT7 Pro2****Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital**

Dane techniczne:
Moc subwoofera: 30 W
Moc satelitów: 7 W
Moc głośnika Centralnego: 21 W
Dekoder Dolby Digital: tak
Dodatkowe: pilot

- Plusy:**
- rewelacyjny dźwięk
 - dużo możliwych ustawień
- Minusy:**
- cena

**Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital****Miro-radius L-3FD**

Dane techniczne:
przekątna kineskopu: 19 cali
maks. rozdzielczość: 1600 x 1200 punktów
odświeżanie poziome: 30-107 KHz
odświeżanie pionowe: 48-120 Hz
wielkość plamki: 0.24 mm

- Plusy:**
- możliwość pracy w wysokich rozdzielczościach
 - świetna geometria obrazu
- Minusy:**
- mora przy pionowych liniach

**Miro-radius L-3FD**

13 sprzętowych asów roku 2001

Niniejsze zestawienie ma na celu przypomnienie najciekawszych propozycji sprzętowych, które opisano na łamach CD-Actiona w 2001 roku. Z każdego numeru (łącznie z własnie czytany) wybraliśmy po jednej, według nas najciekawszej propozycji. Przypominamy ich dane techniczne oraz plusy i minusy (główne zalety oraz wady) określone przez autora tekstu, który testował dane urządzenie. Oczywiście nie obyło się bez wytypowania asa asów całego zestawienia. Decyzja grona sprzętowców najpraw-

dopodobniej nie każdemu przypadnie do gustu, lecz jest to nasza subiektywna ocena i to ona miała decydujące znaczenie w wyborze Konstrukcji Roku 2001. Jednak jesteśmy również ciekawi opinii czytelników i będziemy wdzięczni za komentarze przesyłane na adres poczty elektronicznej: maciej.lewczuk@cdaction.com.pl. Jest wielce prawdopodobne, że najciekawsze komentarze i opinie zostaną opublikowane na łamach CD-Actiona lub umieszczone w specjalnym dziale na płycie dołączanej do pisma.

AMD Duron 850

Dane techniczne:
Gniazdo: Socket A
Częstotliwość: 850 MHz
Magistrala: 100 MHz
Mnożnik: 8.5x

- Plusy:**
- wysoka wydajność
 - przystępna cena
- Minusy:**
- mniejsze możliwości podkręcania od innych modeli

**AMD Duron 850****Compaq iPAQ 3630**

Dane techniczne:
Procesor: StrongArm SA-1110
Pamięć: 32 MB
Port podczerwieni: jest
Zasilanie: bateria litowo-jonowa/zasilacz

- Plusy:**
- mieści się w dłoni (dużej)
 - kolorowy wyświetlacz
- Minusy:**
- cena

**Compaq iPAQ 3630****Acer CRW1208A**

Dane techniczne:
Interfejs: ATAPI/E-IDE
Butor: 4 MB
Zapis CD-R/RW: 12x/8x
Odczyt CD: 32x
Overburning: jest
CD-Text: jest
Inne: Seamless Link

- Plusy:**
- szybkie wypalanie
 - wyczyszcza "zepsute" CD-RW
- Minusy:**
- wolny odczyt porysowanych płyt

**Acer CRW1208A**

As Asów roku 2001

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX jest najbardziej zaawansowaną wersją karty muzycznej wyposażonej w następcę procesora EMU10K, jaka pojawiła się na rynku. W skład zestawu wchodzi, oprócz samej karty, także płytka przymocowana do dodatkowego "śledzia" i łączona z macierzystym urządzeniem za pomocą specjalnej taśmy oraz zewnętrzny moduł wejścia/wyjścia, podłączany dość grubym przewodem do karty dodatkowej. Moduł ten ma połączone wejścia i wyjścia elektryczne, takie jak S/P DIF (chinch), liniowe (chinch i jack), słuchawkowe (jack), Midi (MiniDIN), port podczerwieni (obsługa pilotem) oraz SBT394 (FireWire). Ostatnie złącze to jedna z nowinek, którą wprowadziła firma Creative. Dzięki niemu można podłączyć do komputera kamery cyfrowe bez konieczności instalacji dodatkowych kart, jak też napędy,

MinT Hurricane

Dane techniczne:
Prędkość: 56 kbps
Standard pracy: V.90/K56 Flex
Złącze: PCI 2.1
System operacyjny: Windows 9x lub nowszy

- Plusy:**
- wbudowana opcja Voice
 - ciekawe oprogramowanie
- Minusy:**
- długi czas łączenia (do 50 s)

**MinT Hurricane****CardexPert Hollywood/MX**

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce2 MX400
Magistrala: AGP 4x
Pamięć: 32 MB SDRAM
Dodatkowe: wejście wideo, wyjście audio
Tuner: telewizyjny i radiowy
Wyjścia TV: jest S-Video

- Plusy:**
- wbudowane tunery TV i FM
 - dobra wydajność 3D
- Minusy:**
- cena

**CardexPert Hollywood/MX****Intellinet PC Network Sharking Kit**

Dane techniczne:
Karty: 2*10/100 Mbps
Układ: RTL8139B
Boot ROM: możliwość instalacji
Przewód: 5 m (350 MHz cross)
Magistrala: PCI

- Plusy:**
- 2 karty oraz odpowiedni przewód w zestawie
 - sterowniki do większości systemów operacyjnych
- Minusy:**
- lakoniczna instrukcja obsługi

**Intellinet PC Network Sharking Kit****Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX**

Dane techniczne:
Procesor: Creative Audigy
Przetwornik: 24-bitowy
Stosunek sygnału do szumu (SNR): 100 dB
Złącza na karcie: wyjście audio (2*stereo), wejście mikrofonowe i liniowe, FireWire
Dodatkowe: zewnętrzny moduł Wejścia/Wyjścia

- Plusy:**
- niemal doskonała jakość dźwięku
 - zewnętrzny moduł oraz pilot
 - bogaty pakiet programów
- Minusy:**
- cena (ale za takie możliwości...)

**Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX**

takie jak zewnętrzne dyski twarde, nagrywarki CD-RW, oraz DVD-RW i inne. Co ciekawe, możliwe jest wykorzystanie dwóch kart z takim złączem do połączenia komputerów w sieć (odpowiednie sterowniki dołączone są do karty Audigy). Począwszy "stary" EAX zastąpiono nowym EAX ADVANCED HD, który pozwala na przykład na dekodowanie i odtwarzanie dźwięku w systemie Dolby Digital 5.1 (analogowym, jak i cyfrowym), tworzenie środowiska 3D (dźwiękowego), użycie CMSS (odtwarzanie dźwięku ze źródła mono oraz stereo w przestrzeni 360 stopni wokół słuchacza). Dodano także nowe efekty przestrzenne (wybór z wielu zdefiniowanych wcześniej), automatyczne oczyszczanie dźwięku z szumów (nagrywanie sampli z kaset magnetofonowych lub płyt analogowych), Time Scaling (zmniejszanie lub zwiększanie szybkości odtwarzania dźwięku bez zmiany barwy).

Bogaty pakiet oprogramowania, w którym zawarto wiele aplikacji firmowanych logo Creative'a, służy odtwarzaniu plików multimedialnych, tworzeniu plików dźwiękowych w różnych formatach (w tym MP3), usuwaniu szumów. Dodatkowo dołączony program Cubasis VST pozwala na wykorzystanie ASIO, czyli wielośladowego nagrywania z minimalnym opóźnieniem (ważne dla synchronizacji kilku ścieżek).

Canon Digital IXUS V

Dane techniczne:
Rozdzielczość: 640 x 480 i 1600 x 1200 punktów
Matryca: CCD 2.1 megapikseli
Powiększenie optyczne/cyfrowe: 2x/2.5x
Czułość: ISO 100/150 (słabe oświetlenie)
Nośnik: karta CompactFlash 8 MB
Podłączenie do PC: USB
Zasilanie: akumulator Li-ion 680 mAh

- Plusy:**
- wysoka rozdzielczość
 - świetna jakość zdjęć
- Minusy:**
- szybko zużywa energię z akumulatora

**Canon Digital IXUS V****Plextor PX-S88TU**

Dane techniczne:
Interfejs: USB 2.0 lub 1.1
Zapis CD-R/RW: 8x/8x (4x/4x przy USB 1.1)
Odczyt CD: do 24x (6x przy USB 1.1)
Overburning: jest
Zabezpieczenie Buffer-Underrun: jest
Oprogramowanie: Nero 5.5

- Plusy:**
- niewielkie gabaryty
 - podłączenie przez USB
- Minusy:**
- cena

**Plextor PX-S88TU**

Gigabajty atrakcji!

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK O PS2®

wydanie 1/11 listopada 2001/29zł z DVD



PlayStation®2

OFICJALNY MAGAZYN

ZAGRASZ?

DVD

MEMORY CARD



10

Wypełnij ankietę

i wygraj darmową Prenumeratę! Termin nadsyłania ankiet - do 15 stycznia 2002

I radycyjnemu już zapraszamy do wzięcia udziału w naszej ankiecie. To dzięki niej dowiemy się, jakie są życzenia już nie pojedynczych czytelników CDA - ale całych rzesz. A zawarte w ankiecie opinie na temat rozmaitych działów CDA pozwolą nam udoskonalić nasze pismo tak, by lepiej trafiło w wasze gusta. No a poza tym, czekają nagrody! 10 pierwszych ankiet, które dotrą do nas, nagrodzimy pudełkowymi wersjami najnowszych gier komputerowych. Autor najciekawszego sloganu reklamowego dla CD-Actiona wygra darmową prenumeratę na rok 2002 (13 numerów!).

Wpisz swoje dane:

1. Wiek:

2. Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy Twoja miejscowość?

3. Województwo:

4. Płeć:
a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):

6. Do jakiej szkoły chodzisz?
a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję na
h. już się nie uczę ☐

7. Do czego GŁÓWNIENIE wykorzystujesz komputer?
a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. do
f. w ogóle nie mam komputera :(☐

8. W moim komputerze mam:

Procesor:
a. P-250 MHz (*) lub mniej ☐
b. w przedziale 266-500 Mhz ☐
c. w przedziale 533-800 Mhz ☐
d. powyżej 800 Mhz ☐

(*) - albo Celeron/Athlon/Duron itp. ☐

RAM:
a. do 16 MB włącznie ☐
b. do 32 MB włącznie ☐
c. do 64 MB włącznie ☐
d. do 128 MB włącznie ☐
e. do 256 MB włącznie ☐
f. więcej niż 256 MB ☐

Akcelerator grafiki:
a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-12 MB RAM na płycie ☐
c. mam z 16 MB RAM na płycie ☐
d. jeszcze lepszy! ☐

DVD:
a. mam napęd w komputerze ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. mam odtwarzacz DVD do oglądania filmów w TV ☐
d. właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić ☐
e. mam lub zamierzam kupić PlayStation 2 ☐
f. nie interesuje mnie temat DVD ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?
a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 5 lat ☐
c. od około 4 lat ☐
d. od około 3 lat ☐
e. od około 2 lat ☐
f. od roku ☐
g. niemal rok ☐
h. kilka miesięcy i jestem nowy ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

a. nie ☐
b. tak ☐
podaj ich tytuły:

11. Kto Cię zachęcił do zainteresowania się CDA?

a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne

12. Dlaczego kupujesz CDA?

Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.
a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd tego czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny/a ☐
e. dla pełnej wersji gry ☐
f. ponieważ są 3 kompakt ☐
g. dla większości powyższych powodów ☐
h. w sumie sam nie wiem... ☐

13. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?

a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

14. Aktualna cena CDA z 3 CD (18,50 zł) to dla mnie:

a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Aktualna liczba stron w CDA to dla mnie:

a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapełnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapełnione ☐
d. za mało o stron ☐

16. Opracowanie graficzne CDA jest:

a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. kiepskie ☐

17. Teksty w CDA są:

UWAGA! Z każdej grupy możliwości wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐
d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐
g. odłotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐
j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐
l. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐

18. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 punktów przy następujących oznaczeniach:

X. nie zaglądam tam
0. dno!!!
1. cieniutko
2. "ujdzie w łtoku"
3. może być
4. dobre
5. bardzo dobre
6. rewelacja!

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA i że dany dział Cię nie interesuje, zatem nie potrafisz go ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

UWAGA! Przy ocenach możesz dopisywać: A - oznacza, że dział jest za mały, B - za duży.

a. wstęp ☐
b. spis treści ☐
c. zawartość cover CD ☐
d. w produkcji ☐
e. coś nowego ☐
f. za pięć dwunasta ☐
g. recenzje gier ☐
h. sufler ☐
i. świnka ☐
j. pomocna dłoń ☐
k. Action Net ☐
l. FPP Zone ☐
m. Gamewalker ☐
n. Na Luzie ☐
o. relacje (z targów itp.) ☐
p. rozmaite kursy ☐
r. o grach inaczej ☐
s. recenzje programów użytkowych ☐
t. przemyslenia ☐
u. sprzęt ☐
v. zachęta do prenumeraty ☐
w. Action Redaction ☐
x. tipsy ☐

20. Moje ulubione strony/działy CDA to:

(maksymalnie dwa)
a.
b.

21. Wyrzucić z CDA!

(maksymalnie 2 działy/elementy)
a.
b.

22. Największa rewelacja CDA to:
(tylko jedna nazwa)

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?

- a. nie ☐
b. tak ☐

Wprowadźcie

24. Co byłoby lepsze?

- a. CDA z ok. 200 stronicami i 2 CD za 18,50 ☐
b. CDA z ok. 150 stronicami i 3 CD za 18,50 ☐

c. CDA z ok. 200 stronicami i 3 CD za ok. 21,50 ☐

25. DVD w CDA

- a. popieram ☐
b. popieram, ale na razie chcę też wersję z CD! ☐
c. jest mi to obojętne ☐
d. nie chcę! ☐
e. absolutnie zabraniam!!! ☐

26. Numer specjalny, czyli 13 CDA w roku, to:

1. Świetna sprawa - zawsze kupuję ☐
2. Czemu nie - może kupię ☐
3. Sam nie wiem ☐
4. Po co? Na pewno nie kupię za rok! ☐

Czy numer specjalny powinien być:

1. Po prostu dodatkowym CDA, bez żadnych (lub większych) zmian w stosunku do normalnego numeru. ☐

2. Powinny być jakieś zmiany, ale bez przesady ☐

3. Uważam, że powinien być znacząco różny od standardowego. ☐

4. Im bardziej odmienny od normalnego CDA, tym lepiej! ☐

Co twoim zdaniem powinno znaleźć się w numerze specjalnym:

A czego być nie powinno?

COVER CD

czyli kompaktki dołączane do CDA:

1. 3 CD to:

- a. nadal za mało ☐
b. w sam raz! ☐
c. za dużo ☐

2. Pudełko na CD to:

- a. rewelacja ☐
b. dobrze, że jest ☐
c. niezły bajer, ale niekonieczny ☐
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę ☐
e. bez sensu ☐

3. Najlepszy pomysł na 3 CD:

- a. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim pełna gra ☐
b. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim program multimedialny lub użytkowy ☐
c. na pierwszym dema, na drugim gra, na trzecim program(y) użytkowe ☐
d. na wszystkich trzech niech będą dema ☐
e. na dwóch CD gry, na trzecim dema itp. ☐
f. wszystko mi jedno ☐
g. mam jeszcze inny pomysł ☐

4. Oceń zawartość naszych płyt w skali od X do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma).

Przypominamy X - nie interesuje mnie; 1 - dno, 6 - rewelacja!

Dema gier ☐

Dema użytków ☐

Extras (filmy itp.)

Bonus 1 ☐

Bonus 2 ☐

FPP Zone ☐

Pełne wersje gier ☐

Pełne wersje użytków ☐

RTS Area ☐

Tawerna RPG ☐

Action Mag ☐

Emu Kouncik ☐

Strefa WWW ☐

Esensja ☐

Sport Center ☐

Speed Zone ☐

5. Moje ulubione pełne wersje gier, które pojawiły się w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):

6. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Actiona.

Tu można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA nieuwjętych w tej ankiecie.

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Actiona. Ale nie układajcie haseł typu "CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy upominkami firmowymi. Zwycięzca konkursu otrzyma darmową prenumeratę CDA!

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

podpis:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

Gospodarka rynkowa stawia

przed przedsiębiorstwami

nowe wyzwania.

Aby im sprostać potrzebna jest

wykształcona, dynamiczna

i odpowiedzialna kadra.

Edustrada do wiedzy

Zarejestruj się na naszym wortalu

www.edustrada.pl

do 31 stycznia 2001 r.,

a będziesz mógł skorzystać z wybranego kursu e-learning w promocyjnej cenie.

EduMatic i EduMatic Lite umożliwią Wam prowadzenie, kontrolę i weryfikację procesów dydaktycznych, opartych o media internetowe.

EDUSTRADA

60-104 Poznań, Głogowska 277

tel. +48 0 /prefix/ 61 830 92 72

fax +48 0 /prefix/ 61 830 92 73

e-mail: info@edustrada.pl

edumatic

www.edustrada.pl

najlepsze źródło wiedzy na temat e-edukacji

Nowości Sprzętowe

Ted Hung



Redakcję CD-Actiona odwiedził Ted Hung (Manager Sales Division) z tajwańskiej siedziby firmy MicroStar. Dzięki temu mieliśmy okazję porozmawiać o sytuacji w branży producentów podzespołów komputerowych i to z osobą jak najbardziej kompetentną w tej dziedzinie. Otrzymaliśmy choćby informacje z pierwszej ręki na temat, jak wygląda sprawa walki dwóch potentatów w dziedzinie projektowania i produkcji chipsetów do płyt głównych, czyli Intel i VIA. MSI wstrzymała się oficjalnie z wypuszczeniem na rynek płyt z budzącym kontrowersje układem P4X266, gdyż nie chce narażać się na procesy sądowe i czeka na oficjalne rozwiązanie konfliktu pomiędzy oskarżającymi się wzajemnie chipsetowymi gigantami. Poza tym wiadomo, że kilku producentów wypadło z rywalizacji na rynku, gdyż nie wytrzymało konkurencji z prężnie działającymi firmami. Dokonało się także kilka fuzji, co najprawdopodobniej zaowocuje ciekawymi konstrukcjami. Jeśli chodzi o firmę MSI, to zamierza ona jeszcze bardziej umocnić drugą pozycję na liście producentów, którzy sprzedają największą ilość płyt głównych, a może nawet zagrozi pozycji, jaką od dłuższego czasu zajmuje Asus. Do większości nowych konstrukcji dołączony będzie tak zwany D-Bracket, czyli - umieszczony na śledziu z portami USB - zestaw diod sygnalizujących stan pracy płyty. Wcześniej były one montowane tylko na płycie, przez co podczas awarii trzeba było zdejmować obudowę. Dodatkowym zabezpieczeniem (poza opcjami BIOS-u) będzie SmartKey - mały moduł umieszczany w porcie USB z kilkoma układami elektronicznymi, które będą wykorzystywane przy szyfrowaniu danych na dyskach twardej. System operacyjny będzie w stanie rozpoznać kod klucza (niepowtarzalny dla każdego egzemplarza), co pozwoli na bezpieczne przechowywanie (poufnych) danych na dyskach.

www.msi.com.tw

Po prostu ultra

W ofercie Alstor pojawił się kontroler firmy Promise, Ultra133(tm) TX2, przeznaczony do współpracy z dyskami Ultra ATA/133. Kontroler Ultra133 TX2 jest w pełni zgodny i wspie-

Karta Gainward GeForce2-Ti/450 TV jest ciekawym połączeniem szybkości i wysokiej jakości obrazu.



Dane techniczne:

Procesor: GeForce2 Titanium ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjścia TV: jest

Karta z tytanu?

Gainward GeForce2-Ti/450 TV

■ techNICK

Ostatnio na rynku pojawiło się kilka konstrukcji, które pretendują do tronu najwydajniejszej karty graficznej do komputerów PC. Wśród nich znalazły się produkty firmy ATI, w tym Radeon 8500, którego wydajność jest wręcz zadziwiająca. W obawie o utratę prymatu Nvidi zaprezentowała niedawno nową rodzinę akceleratorów graficznych oznaczonych nazwą Titanium.

Jedną z przedstawicielek kart wykorzystujących nowe układy jest Gainward GeForce2-Ti/450 TV, na której zamontowano kość Nvidi GeForce2 Titanium. Jest to w założeniu podobny układ do poprzedników i jest w stanie pracować ze zwiększoną częstotliwością taktowania zegara procesora. Na pokładzie zamontowano także dość szybkie pamięci (Etrontech 4,5 ns), które dodatkowo poprawiają pracę karty graficznej. Na kości akceleratora zamontowano radiator z wentylatorem, przypominający znany nam już Blue Orba. Spełnia on swoje zadanie znakomicie, gdyż nawet po dłuższej pracy na "wysokich obrotach" nie był zbyt gorący. Zdziwił mnie natomiast brak jakiegokolwiek chłodzenia pamięci, gdyż - jak wiadomo - one także potrafią się nagrzać, co może powodować błędy w wyświetlaniu obrazu. Zdziwienie moje nie miało granic, ponieważ przy standardowych ustawieniach osiągały temperaturę... pokojową. Ciekawostką jest spora możliwość nadaktowania zarówno procesora, jak i pamięci. Standardowe parametry, czyli 250 MHz (GPU) oraz 400 MHz (pamięci), są zmieniane przez sterowniki Gainwarda na 250/450, dzięki czemu całość działa znacznie szybciej. Co ciekawe, możliwości overclockingu na tym się nie kończą i możliwe jest ustawienie nawet 315 MHz dla procesora i 505 MHz dla pamięci. Przy takim wyżywieniu układów wydzielają one więcej ciepła, ale niepotrzebne jest do-

datkowe chłodzenie (całość działała kilkadziesiąt minut bez problemu), lecz radziłbym w takim przypadku przytwierdzić do pamięci przynajmniej radiator.

Podczas testów okazało się, że karta generuje obraz o bardzo dobrej jakości, gdyż nasycenie kolorami, jak i kontrast we wszystkich rozdzielczościach stały na bardzo wysokim poziomie i odbiegały na plus od podobnych konstrukcji konkurencji, jakie dane mi było testować. Podobnie rzecz się ma w przypadku obrazu wyświetlanego na ekranie telewizora, gdyż bardziej soczyste kolory sprawiały, że filmy z DVD oglądało się z prawdziwą przyjemnością.

Do karty dołączono krążki ze sterownikami oraz programami do obsługi, a także aplikację WinDVD 3.0, pozwalającą na programowe odtwarzanie filmów DVD. Na trzeciej płycie znajduje się pakiet pełnych programów, jak i kilka wersji demonstracyjnych, których zadaniem jest korygowanie kolorów wyświetlanych w przeglądarkach internetowych oraz na pulpicie Windows, ale nie tylko.

Gainward GeForce2-Ti/450 TV jest kolejną ciekawą i udaną konstrukcją tegoż producenta, skierowaną do wszystkich, którzy nie mają zamiaru wydawać sporych kwot na akceleratory z GeForce3, lecz zależy im na wydajności, jakości obrazu na ekranie monitora, jak i telewizora, a także na dodatkowym wyciągnięciu "zapasowych" pokładów mocy drzemących w karcie.

Gainward GeForce2-Ti/450 TV

Cena: 830 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

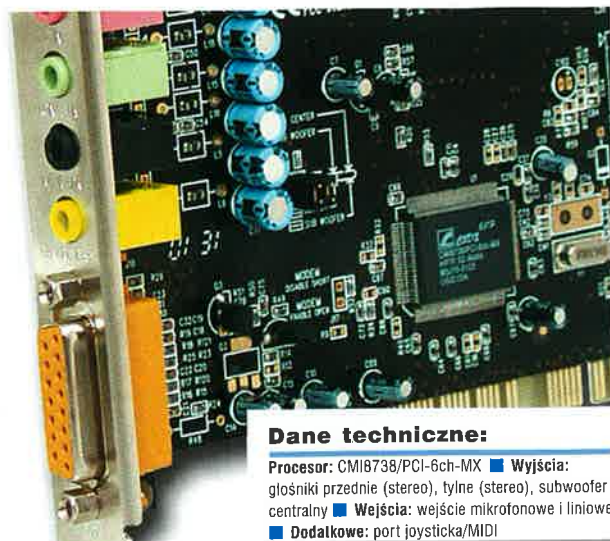
■ świetna jakość obrazu ■ spore możliwości przetaktowania ■ brak chłodzenia pamięci

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

		Jednostka	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	Gainward GeForce2 PRO/450 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kryo II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	fps	267,6	266,4	266,4	271,4	149,6
	1600X1200 16bit	fps	149,6	130,2	164,6	138,6	68
Quake II	800x600 32bit	fps	264	263,4	275,3	266,8	139,4
	1600X1200 32bit	fps	94	90,9	164,2	91	60,4
Quake III Arena	Fastest	fps	160,1	161,9	166,1	164	142,4
	HQ 1024X768	fps	117,9	111,5	137,8	107,7	87,7
	HQ 1600X1200	fps	55,5	48,3	78,1	48,3	36,7
3D Mark 2000	Def. Bench, 16bit	3DMarks	7900	7638	8230	7866	5363
3D Mark 2000	Def. Bench, 32bit	3DMarks	6551	6168	8012	6109	5169
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	3762	3416	5263	3507	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Procesor: CM18738/PCI-6ch-MX ■ Wyjścia: głośniki przednie (stereo), tylne (stereo), subwoofer i centralny ■ Wejścia: wejście mikrofonowe i liniowe ■ Dodatkowe: port joysticka/MIDI

Obsługa sześciu głośników, kilku standardów kodowania dźwięku przestrzennego i wielokanałowego - to główne cechy karty dźwiękowej MiNT.

MI NT Sound Card 3D (SD-8738S-6C)

Cena: 49 zł* ■ Dostarczył: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 877 06 14, faks (0 22) 877 06 20

■ obsługa do sześciu głośników ■ bardzo przystępna cena ■ wielkie problemy z chipsetem "BX"

Internet: www.action.com.pl, www.mint.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Aria na 6 głosów

MiNT Sound Card 3D (SD-8738S-6C)

■ Mike-L

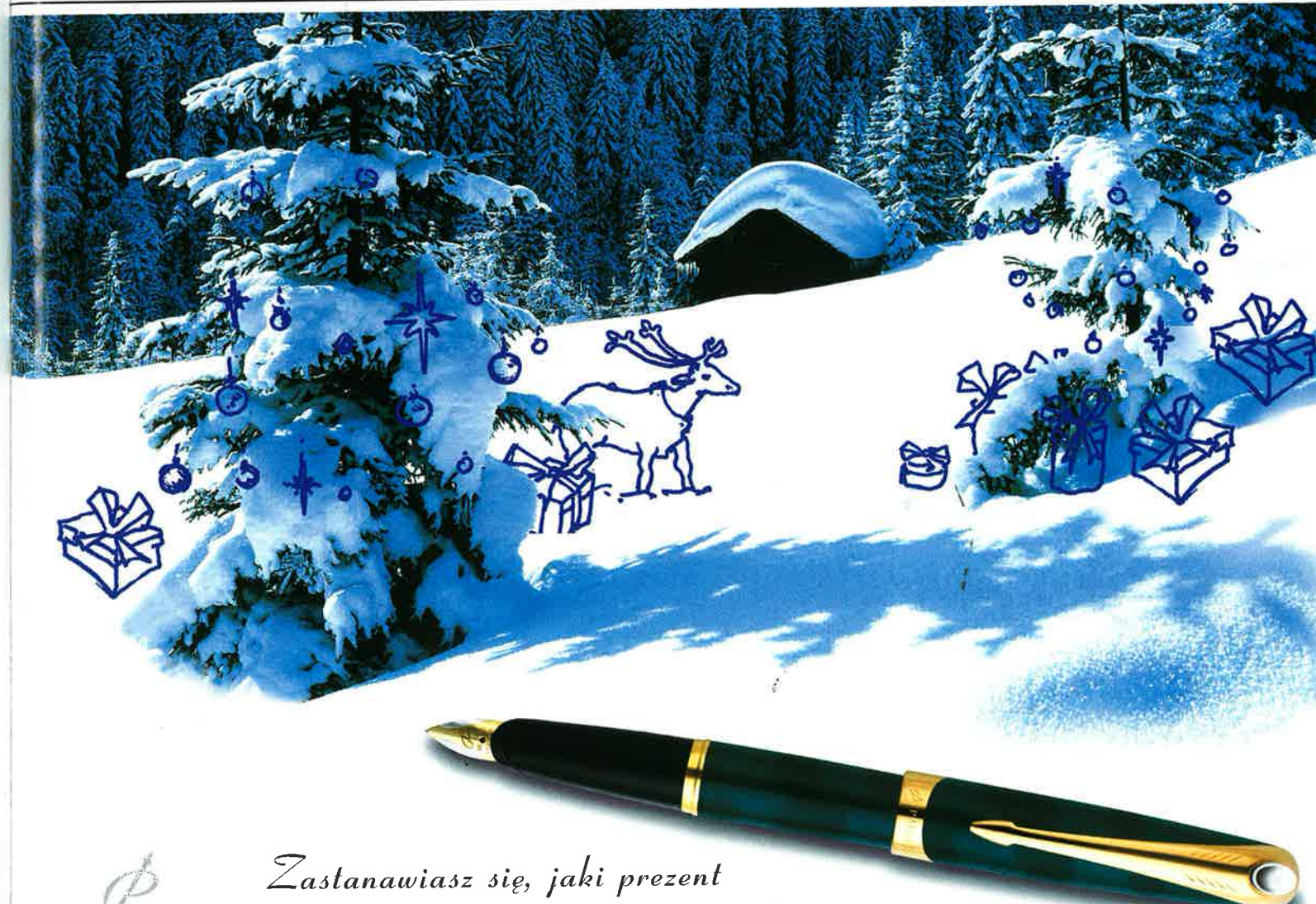
Karty muzyczne są nadal udoskonalane, co owocuje pojawianiem się na rynku konstrukcji charakteryzujących się świetnymi parametrami i co ciekawe, także dość przystępnymi cenami. Tym razem zaprezentujemy urządzenie dokładnie odpowiadające powyżej wymienionym kryteriom.

MiNT Sound Card 3D do generowania i obróbki sygnału wykorzystuje układ CM18738 pozwalający na obsługę takich standardów, jak HRTF 3D (dźwięk przestrzenny), DirectSound 3D, A3DTM oraz DirectMusic. Ale największą zaletą niniejszej konstrukcji jest możliwość podłączenia do niej aż... sześciu (6) głośników! To już przyzwykłe do tworzenia kina domowego, jak również do uruchomienia dźwięku przestrzennego w najnowszych grach. Oczywiście nie ma przymusu podłączenia aż tylu głośników naraz, co pozwala budować zestaw odsłuchowy stopniowo, wraz z przybywaniem gotówki.

Podczas testów podłączyłem zestawy stereo, potem wzbogacone Subwooferem, następnie kolejne dwie kolumny, by zakończyć dołożeniem głośnika centralnego, a dzięki instalowanym wraz ze sterownikami programom użytkowemu i demonstracyjnemu można było sprawdzić każdą z konfiguracji. Pozytywnie zaskoczył mnie dość niski poziom szumów generowanych przez układy karty, co nader dobrze świadczy o dopracowaniu konstrukcyjnym urządzenia.

Dodatkowym atutem jest polskojęzyczna instrukcja obsługi, która pozwala na bezproblemową instalację sterowników.

Jeśli ktoś szuka jak najtańszego sposobu wyposażenia komputera w kartę muzyczną, pozwalającą niskim kosztem zbudować wielokanałowy system audio, kino domowe czy cieszyć się przestrzennym dźwiękiem w grach, powinien zainteresować się konstrukcją MiNT Sound Card 3D.



PARKER

Zastanawiasz się, jaki prezent kupić bliskiej osobie?

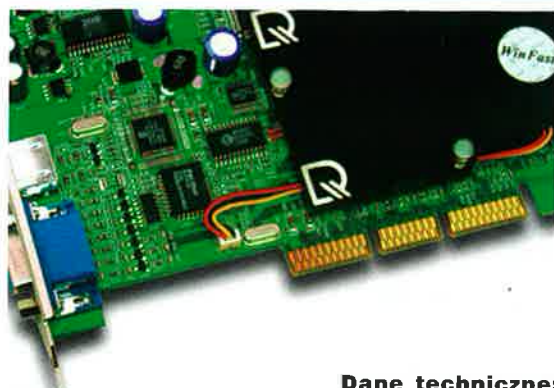
Nowości Sprzętowe

ra wszystkie cechy nowego standardu dysków twardych Ultra ATA/133, wśród nich maksymalny transfer danych 133 MB/s. W nowych produktach Promise zastosowano technologię CRC (high speed error checking), zapewniającą kontrolę poprawności zapisu przy największych prędkościach obrotowych talerzy dysków oraz przy maksymalnym transferze danych. Dzięki nowemu BIOS-owi Ultra133 TX2 rozpoznaje i obsługuje pojemności dysków przekraczające 137 GB (bariera pojemności dla standardu Ultra ATA/100). Teoretycznie jest w stanie obsłużyć dyski o pojemnościach do 144 GB (to 120 tys. razy więcej niż 137 GB). Ultra133 TX2 pozwala na maksymalny transfer danych do 266 MB/s, jednak pod warunkiem że komputer wyposażony będzie w płytę główną ze złączem PCI, tak-towanym zegarem 66 MHz. Ponadto posiada dwa niezależne kanały ATA/133, umożliwiające pracę urządzeniom, takim jak na przykład dyski, DVD-ROM-y czy nagrywarki CD-RW, z najwyższą możliwą wydajnością. Do kontrolera można podłączyć maksymalnie 4 urządzenia ATA/PI, nawet gdy do płyty głównej podłączone są już inne. Kontroler Ultra133 TX2 pracuje pod większością popularnych systemów operacyjnych: Microsoft Windows (XP/2000/NT/ME/98/95; Netware 3.12/4.1x/5x; Linux.

www.promise.com
www.alstor.com.pl

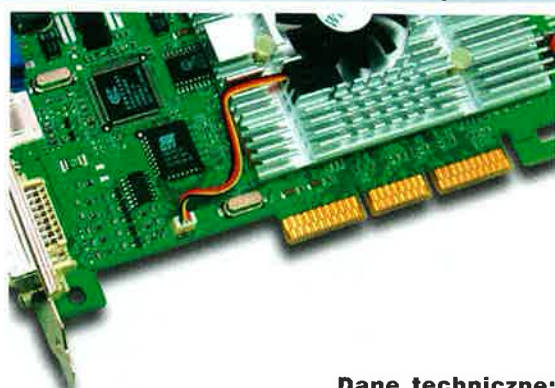
Nie ma jak wsparcie

VIA Technologies, producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych, potwierdził pełne wsparcie dla nowego procesora AMD Athlon(tm) XP 1800+ mającego architekturę QuantiSpeed(tm). VIA oferuje najszersze spektrum chipsetowych rozwiązań dla platform z Socket A. Na spektrum to składają się chipsety VIA Apollo KT266A, KT266, KT133A, KT133, KLE133, KM133 i KN133, które oferują wydajność i wartości dla segmentów rynku zaawansowanych technologii, masowego (podstawowego), zintegrowanych rozwiązań i komputerów przenośnych. Wiodącą rolę wśród rozwiązań dla Socket A odgrywa najnowszy chipset VIA Apollo KT266A, dedykowany procesorom AMD Athlon XP 1800+. Chipset zawdzięcza swoją pozycję technologii zarządzania wydajnością, unikalnej modularnej architekturze VIA (V-MAP) oraz obsłudze pamięci DDR. VIA Apollo KT266A zoptymalizowano pod kątem maksymalnego wykorzystania architektury QuantiSpeed firmy AMD, co zaowocowało bardzo wysoką wydajnością systemów opartych na pro-



Dane techniczne:

Procesor: GeForce2 Titanium ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB SGRAM ■ Wyjście TV: jest



Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 200 ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjście TV: jest

Leadtek WinFast Titanium TH i WinFast Titanium 200 TDH

■ Mike-L

Leadtek od niepamiętnych czasów przedstawiał nowe konstrukcje niedługo po pojawieniu się najnowszych układów akceleratorów graficznych na rynku. Podobnie rzecz się ma z kośćmi Titanium, czyli nowszymi wersjami procesorów graficznych Nvidia GeForce2 i GeForce3, które niedawno trafiły do producentów kart.

Tym razem prezentujemy dwie karty ze stajni Leadtek, czyli WinFast Titanium TH i WinFast Titanium 200 TDH.

Pierwsza z nich wykorzystuje procesor Nvidia GeForce 2 Titanium i sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci SGRAM. Opiswana przez kolegę technika karta Gainwarda jako jedna z niewielu korzysta z kostek DDR. W konstrukcji Leadteka nie zastosowano chłodzenia kości, ponieważ nie jest to wymagane przy standardowych ustawieniach taktowania, za to procesor chłodzony jest przez okazały rozmiarów radiator z ciekawie umieszczonym wentylatorem. Całości dopełnia wyjście telewizyjne.

Leadtek WinFast Titanium 200 TDH wyposażono w układ GeForce3 Titanium 200 (na rynku występuje jeszcze szybsza wersja oznaczona jako "500"). Nowinką jest zastosowanie sześćdziesięciu czterech megabajtów pamięci DDR o czasie dostępu równym 3,8 ns, co pozwala na wysokie taktowanie kości. Bardzo dobrze rozwiązano sprawę chłodzenia akceleratora i pamięci, gdyż opracowano radiator, który jednocześnie styka się z GeForce'em oraz układami pamięci, dzięki czemu są one chłodzone jednocześnie. Tego typu system sugeruje, że będzie możliwe spore podkręcenie parametrów karty, a konkretniej taktowania kości. Nie pomyliłem się, gdyż udało się wycisnąć z karty dodatkowe kilkadziesiąt procent szybkości pracy więcej niż zakładano z specyfikacji producenta (niemal równa wersji 500). Kilkanaście kla-

tek więcej w najwyższych rozdzielczościach w grach pozwala na bardziej komfortową zabawę z doskonałą jakością obrazem oraz dużej szczegółowości detalami. Karta oprócz standardowych wyjść VGA i TV ma także złącze DVI dla cyfrowych wyświetlaczy (np. LCD).

Prawdziwą ciekawostką jest umieszczenie na obydwu kartach zestawu diod sygnalizujących stan pracy urządzeń, dzięki czemu łatwo zorientujemy się, czy akcelerator pracuje prawidłowo - co prawda, można je zobaczyć tylko przy zdjętej obudowie, ale zawsze lepszy rydz niż nic. Obydwie zawierają również, oprócz sterowników, oprogramowanie WinFox, pozwalające na monitorowanie parametrów pracy układów karty (temperatura procesora graficznego, prędkość wentylatora i napięcie zasilania). Aplikacja pozwala także na ustalenie nasycenia barw i na podkręcanie zegara akceleratora i pamięci. Dodatkowo do każdej z kart dołączono program WinFastDVD (odtwarzanie filmów DVD) oraz dwie gry (wykorzystujące możliwości układów) Dronez oraz Gunlok.

Test	Jednostka	Leadtek WinFast Titanium 200 TDH 64 MB DDR	Leadtek WinFast Titanium TH 64 MB SGRAM	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 64 MB DDR	PowerColor TVKyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	241,2 157,1	269,1 144,6	266,4 164,6	267,6 149,6
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	245,5 143	258,5 90,3	275,3 154,2	264 94
Quake III Arena	Fastest HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps	160,3 136,1 83	159,1 115,5 55,1	166,1 137,8 78,1	160,1 117,9 56,6
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	7935	7854	8230	7900
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	7704	6416	8012	6551
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	5385	3742	5283	3762

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE.

Leadtek WinFast Titanium TH

Cena: 759 zł* ■ Dostarczył: Microman, Al. Rożdżeńskiego 188b, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20 do 24, faks (0 32) 782 92 21

■ świetne oprogramowanie ■ spore możliwości przetaktowania ■ brak chłodzenia pamięci

Internet: www.microman.com.pl, www.leadtek.com

Leadtek WinFast Titanium 200 TDH

Cena: 1179 zł* ■ Dostarczył: Microman, Al. Rożdżeńskiego 188b, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20 do 24, faks (0 32) 782 92 21

■ niezła wydajność ■ ogromny potencjał przy podkręcaniu ■ diody mogłyby znaleźć się na śledziu

Internet: www.microman.com.pl, www.leadtek.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



AMD Athlon

AMD Athlon™ - procesory, dzięki którym najnowocześniejsze aplikacje działające na współczesnych komputerach domowych, notebookach, stacjach roboczych i serwerach w pełni wykorzystują swoje możliwości.

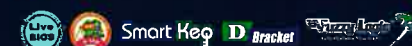
K7T266 Pro2 -RU / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/ 2x/ 4x)/ 1CRN/ 5PCI
- USB2.0 Host Controller
- Promise 20265R onboard
- AC'97 audio integrated



K7T266 Pro2 / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/ 2x/ 4x)/ 1CRN/ 5PCI
- AC'97 audio integrated



K7T Turbo 2 / VIA® KT133A chipset

- Supports AMD® Athlon™/Athlon™ XP/ Duron™ processor up to 1.5 GHz
- Supports SDRAM up to 1.5GB
- 1AGP / 5PCI / 1CRN / ATX
- AC'97 audio integrated



Możliwości:

USB 2.0

USB 2.0 posiada konstrukcyjnie przewidziane możliwości transferu danych na poziomie 480 Mbps, czyli 40 razy szybciej niż USB 1.1. Dzięki temu drukarki, skanery, kamery i szerokopasmowe połączenia sieciowe działają lepiej.

Smart Key

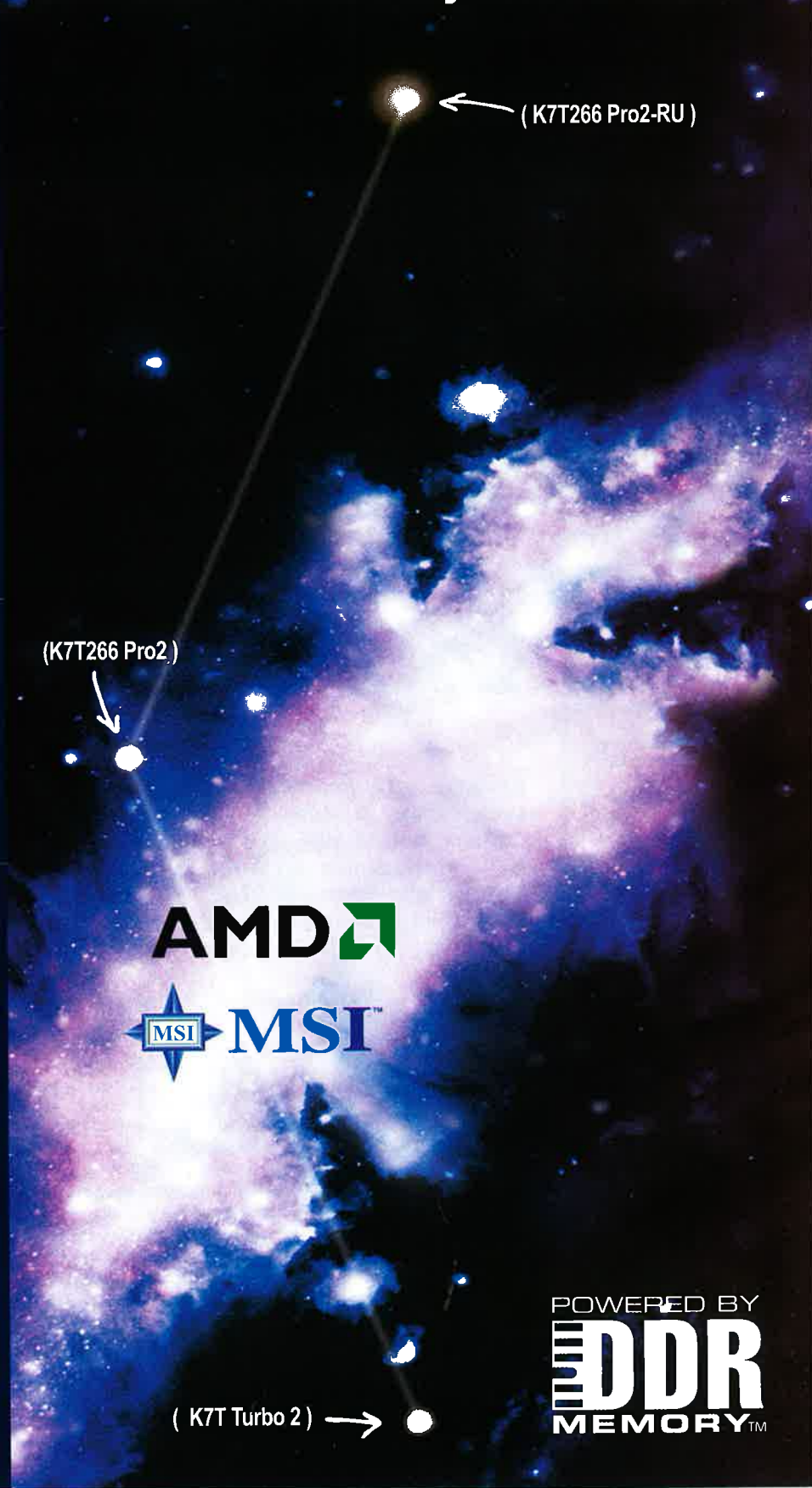
Klucz USB zabezpieczający Twój komputer przed nieuprawnionymi użytkownikami.

D Bracket

Bezpośrednio na śledziu znajdują się 4 diody diagnostyczne informujące o problemach systemu.



Gwiazda Pierwszej Wielkości...



INCOM SA
Wrocław (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



Nowości Sprzętowe

cesorach Athlon XP. "Jako producent numer jeden chipsetów obsługujących AMD jesteśmy dumni z naszych technologicznych osiągnięć wywodzących się z długoletnich kontaktów naszych firm", powiedział Richard Brown, dyrektor marketingu w VIA Technologies. "Udane połączenie nowego procesora AMD Athlon XP 1800+ z VIA Apollo KT266A tworzy bezkonkurencyjne rozwiązanie na rynku".

www.viatech.com

Mały NEC

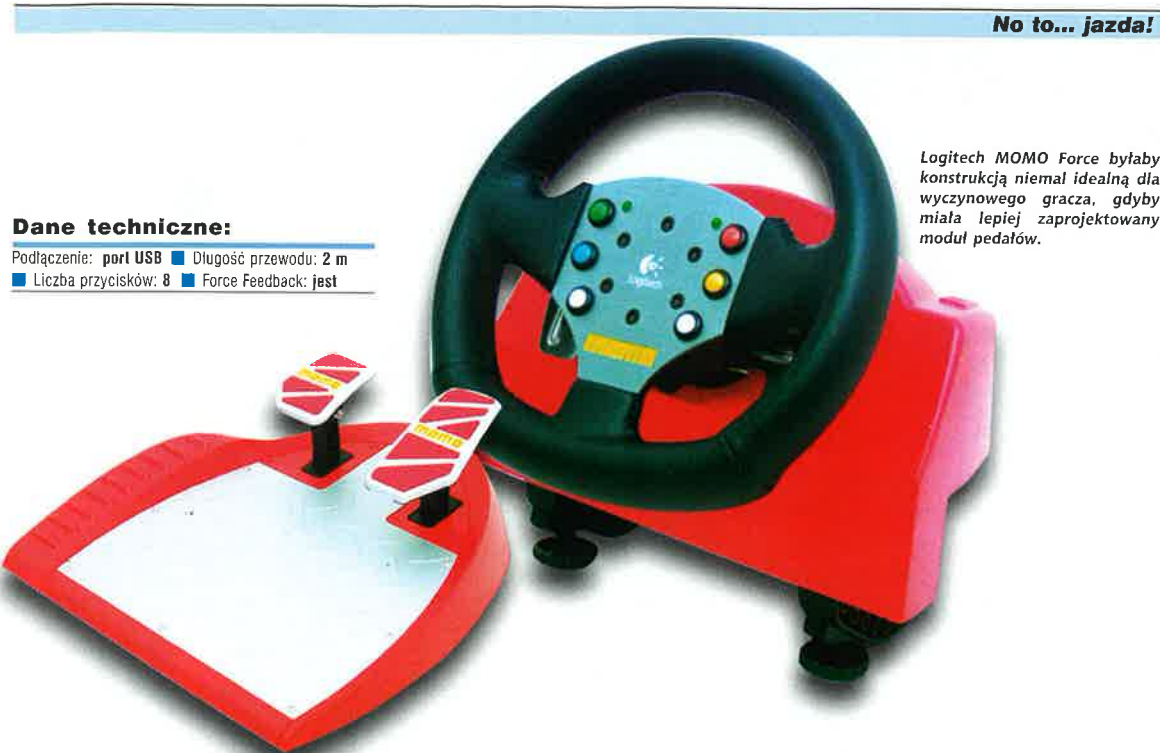


Wkrótce firma Image Recording Solutions wprowadzi na polski rynek dwa nowe projektory multimedialne - NEC LT75z oraz LT150z. Nowe urządzenia, z wielokrotnie nagradzanej serii LT, ważą zaledwie 1,5 kg. Projektor NEC LT75z i LT150z oferują rozdzielczość SVGA i XGA. W stosunku do poprzednich modeli zwiększono w nich siłę światła - wynosi ona 1 000 ANSI lumenów. Gwarancją obrazu wysokiej jakości jest kontrast na poziomie 800:1. Uzyskanie tak doskonałego wyniku w projektorze o niewielkich gabarytach możliwe było między innymi dzięki zastosowaniu nowej technologii - Vortex, która pozwala uzyskać jaśniejszy i bardziej szczegółowy obraz o większej głębi i wierniejszym odwzorowaniu kolorów. Nowe projektory wyposażono także w rozwiązanie Advanced AccuBlend - pozwala ono uzyskać obraz w rozdzielczości innej niż natywna, bez widocznej utraty jakości obrazu. Wprowadzono także manualny zoom i focus. NEC LT150z - jako pierwszy projektor tej wielkości - posiada wbudowaną przegładarkę prezentacji, uwalniając użytkownika od konieczności noszenia ze sobą laptopa. Dodatkową korzyścią zastosowania czytnika kart CompactFlash jest możliwość pobierania zdjęć do prezentacji bezpośrednio z aparatu cyfrowego. Projektor ma też port USB, który pozwala nie tylko na wymianę danych z komputerem, ale też na podłączenie myszki. Obsługa projektorów jest maksymalnie uproszczona - zastosowanie technologii AutoSense sprawia, że projektor automatycznie rozpoznaje dostarczony mu sygnał i sam dokonuje optymalnej konfiguracji.

www.nec.de

5 GB na karcie

Firma Kingston Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek nowego dysku twardego w formie karty PC Type II i o pojemności 5 GB - DataPak(tm).



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 2 m
■ Liczba przycisków: 8 ■ Force Feedback: jest

No to... jazda!

Logitech MOMO Force byłaby konstrukcją niemal idealną dla wyczynowego gracza, gdyby miała lepiej zaprojektowany moduł pedałów.

Logitech MOMO Force

■ Mike-L

Kierownice, pozwalające czerpać pełnię wrażeń z jazdy samochodem w komputerowych symulacjach, są dość drażliwym tematem, gdyż wysoka jakość wraz z doskonałymi parametrami wiąże się z dużymi nakładami finansowymi. Mniejsze pieniądze to niejednokrotnie kompromis i obniżenie jakości oraz możliwości sprzętowych, a to wiąże się z gorszą zabawą.

W kategorii urządzeń sterujących obiektami w grach Firma Logitech utrzymuje się w czołówce producentów, jeśli chodzi o ich jakość, a przewodzi w dziedzinie wprowadzania nowinek, także tych związanych z licencjami na różne produkty. Wcześniej mieliśmy okazję pograć dżojstikami, których kształt był kopią manetki z F1B - i tak jest aż do dnia dzisiejszego, gdyż kierownica opisywana w niniejszym tekście nosi logo MOMO. Firma ta znana jest z produkcji kierownic do samochodów rajdowych i jest jednym z najbardziej uznanych producentów. Skoro mamy takie podstawy, należy wnioskować, że również produkt Logitecha będzie najwyższych lotów, a o tym, czy tak jest, przeczytacie niżej.

Koło kierownicy... Zaraz, jakie koło, tym razem jest to owal spłaszczony u dołu, który wielkością zbliżony jest do stosowanych w realnych maszynach. Płytkę czołowa jest wykonana z metalu, zaś na niej umieszczono sześć przycisków oraz dwie diody sygnalizujące stan pracy urządzenia. Pod kołem znajduje się skrzydełko umożliwiająca ręczną (sekwencyjną) zmianę biegów w grach samochodowych. Kierownicę połączono z modułem zawierającym pedał gazu oraz hamulca - do niego podłączano także zasilacz sieciowy dostarczający niezbędnej do pracy zestawu energii. Podstawka, na której opierane są pięty, pokryto aluminiową płytką, a powierzchnie pedałów, stykające się ze stopami, składają się z plastiku i metalu. Niestety resztę elementów konstrukcji wykonano z tworzywa sztucznego, a wydawało się, że będzie więcej aluminium... Poczekamy do następnego projektu. Jeśli chodzi o mechanizmy użyte przy konstruowaniu modułu pedałów, muszę zganić producenta, gdyż praw-

dopodobnie "cała para" poszła w koło kierownicy i pominięto ten element. Pedały działają na tyle miękko, że dokładne porcjowanie nacisku jest możliwe, lecz dość szybko powoduje zmęczenie mięśni tydek oraz stóp. Za ten element przyszanę zdecydowanie minus.

Kierownica, którą zawieszono na łóżysku kulowym i przymocowano do czerwonej podstawy, jest wykonana bardzo solidnie i już na pierwszy rzut oka widać, że znieśie wszelkie katusze. Ciekawostką i pewną dozą ekskluzywnego wykończenia jest pokrycie całego "koła" skórą wysokiej jakości (ręcznie obszywana). Dzięki temu nawet bardzo długie granie nie powoduje pocenia się dłoni, co wydatnie wpływa na komfort zabawy.

Logitech MOMO Force, jak nazwa wskazuje, ma wbudowaną technologię Force Feedback, czyli "po naszymu" sprzężenie zwrotne. System ten symuluje wstrząsy, jakie są przenoszone na koło kierownicy z kół pojazdu poruszającego się po różnego rodzaju nawierzchniach. Silniczek są na tyle silne, że są w stanie niemal wywracać kółko z rąk kierowcy, co u mnie objawiło się szybkim zmęceniem przedramion już po kilku odcinkach specjalnych rajdu. Przyszan, że jeśli podobnie czują się wszyscy kierowcy rajdowi, to mają naprawdę ciężką pracę. Oczywiście nie trzeba się tak męczyć i w opcjach sterownika przewidziano możliwość regulacji poziomu wstrząsów (ja jeździłem na maksymalnych ustawieniach), siły powrotu kierownicy do pozycji "0", co pozwoli nawet dzieciom na komfortową zabawę.

Przyszan, że gdyby nie niedopracowany moduł pedałów, zestaw Logitech MOMO Force byłaby najlepszą konstrukcją dostępną na rynku, a do pełni szczęścia brakowałoby mi jedynie wstrząsów na pedałach oraz manualnej skrzyni biegów. W obecnej postaci jest tylko jedną z kilku konstrukcji, którymi warto się zainteresować, jeśli posiada się odpowiednią ilość pieniędzy.

Logitech MOMO Force

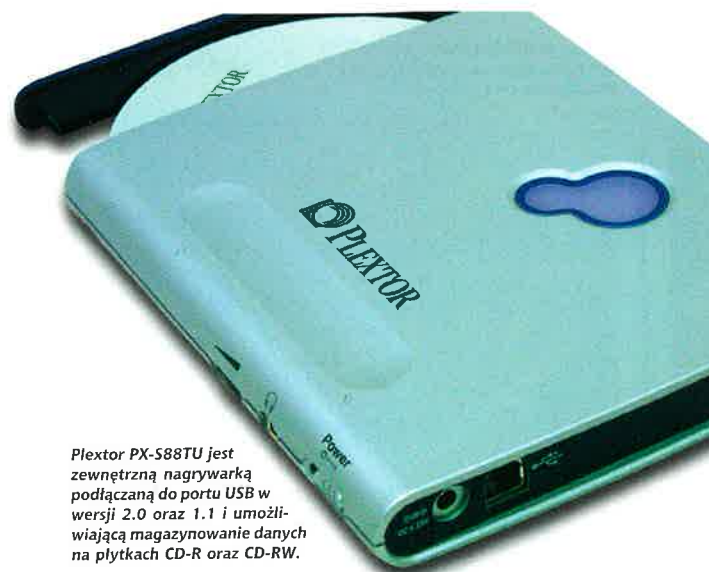
Cena: 780 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydlęga 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

■ doskonała implementacja Force Feedback ■ pokrycie skórą koła kierownicy
■ zbyt miękko działające pedały

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dla cenionych luksus



Plextor PX-S88TU jest zewnętrzną nagrywką podłączaną do portu USB w wersji 2.0 oraz 1.1 i umożliwiającą magazynowanie danych na płytach CD-R oraz CD-RW.

Dane techniczne:

Interfejs: USB 2.0 lub 1.1 ■ Zapis CD-R/RW: 8x/8x (4x/4x przy USB 1.1) ■ Odczyt CD: do 24x (6x przy USB 1.1) ■ Overburning: jest ■ Zabezpieczenie Buffer Underrun: jest
■ Oprogramowanie: Nero 5.5

Nagrywarka USB

Plextor PX-S88TU

■ techNICK

Na łamach CD-Actiona opisywaliśmy już niemal każdy rodzaj urządzeń służących do umieszczania danych na krążkach CD-R, CD-RW, DVD-R czy DVD-RW. Tym razem, jeśli przeczytacie dalszą część artykułu, dowiedziecie się czegoś więcej o konstrukcji firmy Plextor, znanej z tworzenia świetnych jakościowo nagrywarek.

Plextor PX-S88TU jest urządzeniem nietypowym, co widać już na pierwszy rzut oka, gdyż bardziej przypomina dziwną srebrną książkę niż nagrywarkę. Co ciekawe, gabaryty tej konstrukcji są niemal dwa razy mniejsze od spotykanych dotychczas nagrywarek wewnętrznych. Plextor PX-S88TU jest urządzeniem zewnętrznym, czyli posiadającym własną obudowę i pracującym poza obrębem obudowy komputera. Z komputerem komunikuje się on poprzez złącze USB w wersji 2.0, co nie oznacza wcale, że nie będzie współpracował z USB 1.1.

Przy USB 2.0 nagrywanie może być dokonywane z ośmiokrotną szybkością tak dla krążków CD-R, jak i CD-RW, a odczyt z maksymalną prędkością dwadzieścia cztery razy przekraczającą standard. Po podłączeniu do portu pracującego w standardzie 1.1 zapis zmniejsza się do czterokrotnej prędkości, a odczyt do sześciokrotnej. Jak widać, przy szybszym łączu można praktycznie w niespełna kilkanaście minut zmagażynować ponad sześćset megabajtów na płytce, co wystarcza przy większości zastosowań tego typu urządzeń. Ciekawostką jest możliwość bezproblemowego przenoszenia danych z komputerów przenośnych, choć w tym przypadku występuje jeden mankament, ponieważ nagrywarka wymaga zewnętrznego zasilania.

Dołączona aplikacja Nero Burning Rom 5.5 pozwala w pełni wykorzystać możliwości urządzenia.

Plextor PX-S88TU okazuje się świetnym urządzeniem, choć ogranicza jego zastosowanie konieczność dostępu do zasilania sieciowego, no i cena, która może odstraszac nabywców. Jeśli jednak czegoś takiego szukaliście i stać was na to, proszę bardzo, nie moge nic zarzucić konstrukcji Plextora.

Plextor PX-S88TU

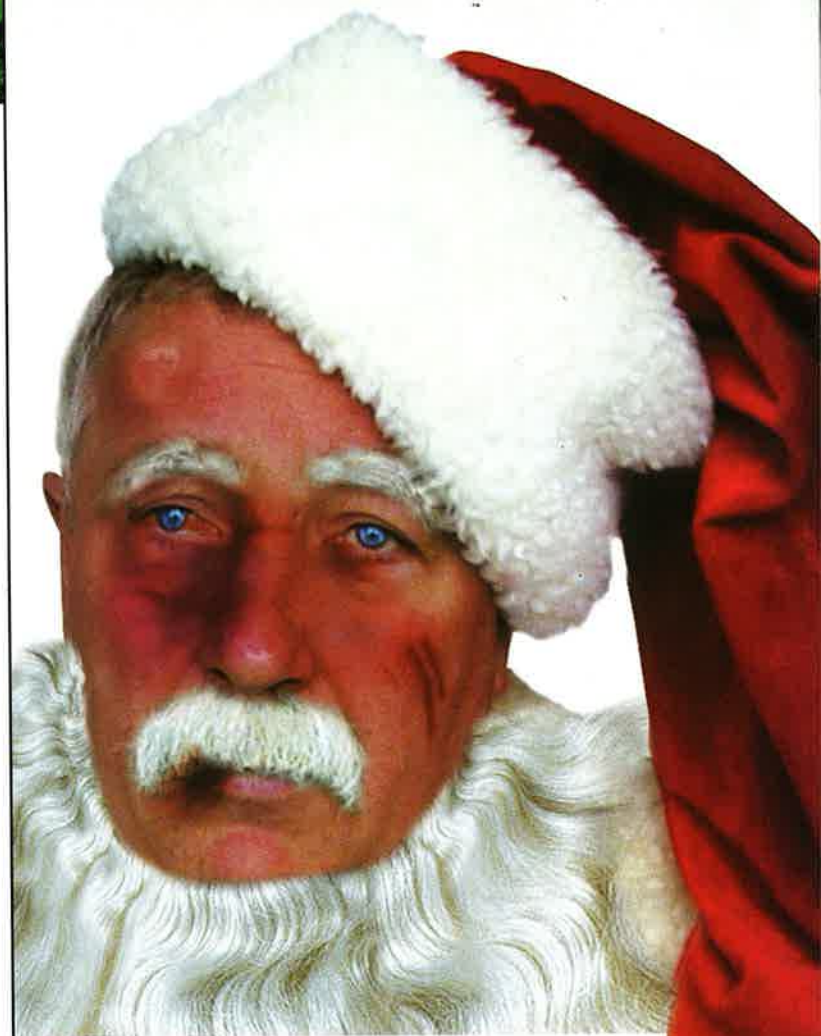
Cena: 1740 zł* ■ Dostarczył: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 675 45 10, faks (0-22) 675 43 10

■ niewielkie gabaryty ■ podłączenie przez USB
■ cena

Internet: www.alstor.com.pl, www.plextor.com

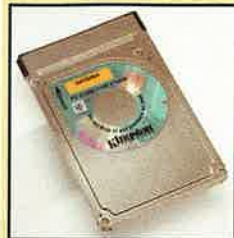
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nietypowa nagrywarka



Bo prezentem była zasłona...

Nowości Sprzętowe



5 GB. Przenośny dysk twardy DataPak, o wymiarach karty kredytowej, pasuje do dowolnego gniazda kart PC Type II w aparatach cyfrowych, palmtopach, notebookach, komputerach stacjonarnych i innych urządzeniach cyfrowych. Doskonałą wiadomością dla profesjonalnych fotografów jest fakt, że DataPak 5 GB pomieści ponad 1,700 nieskompresowanych zdjęć o wysokiej rozdzielczości 3,1 megapiksela. Dave Bennett, global product manager Kingston Technology i odpowiedzialny za rozwiązania pamięci cyfrowych, powiedział: "Kingston dwu i półkrotnie" zwiększył pojemność dysku w stosunku do poprzedniej wersji 2 GB. Przy coraz większej popularności gniazd kart PC Type II w urządzeniach cyfrowych karty DataPak są doskonałym narzędziem dla użytkowników sprzętu przenośnego, którzy potrzebują dodatkowej pojemności pamięci masowych". DataPak 5 GB zużywa tylko 15 mA prądu w trybie uśpienia i oczekiwania, a w trybie dostępu zaledwie 350 mA. Przy tak niskim poborze mocy oferuje użytkownikom możliwość dłuższej pracy urządzeń cyfrowych z zasilaniem baterijnym.

www.kingston.com

16 cali



Nowy monitor LCD SONY M61 dostępny jest w ofercie firmy INCOM. Dzięki obudowie slim-line doskonale nadaje się do nowoczesnego biura, gdzie widoczna przekątna (41 cm) i minimalna ilość zajmowanej powierzchni na biurku jest bardzo ważna. SONY M61 ma dwa wejścia sygnału wideo, analogowe i cyfrowo-analogowe DVI-I, zawiera zintegrowane głośniki stereo oraz wyjście typu jack dla słuchawek. Monitor pozwala na wyświetlenie rozdzielczości w trybie 1280 x 1024 85 Hz, ma płamkę 0,248 mm oraz wymaganą normę TCO99. Oprócz standardowych funkcji LCD, SONY M61 oferuje inteligentny system Auto-Adjust, dostosowujący automa-



MSI K7T266 Pro2-RU jest tym, na co czekali użytkownicy.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron/Athlon ■ Podstawka: Socket A (462) ■ Pamięci: DDR ■ Chipset: VIA VT8366A/VT8233 ■ Złącza: AGP 4X*1, PCI*5, CNR*1 ■ Kontroler RAID: Promise ■ Inne: wbudowany układ dźwiękowy AC'97, SmartKey

Wiele... Bardzo wiele...

MSI K7T266 Pro2-RU

■ techNICK

...otrzymujemy, kupując płyty MSI, gdyż firma ta wyszła z założenia, że potencjalnym nabywcą warto zapewnić wysoką jakość oraz pełne wsparcie przy tworzeniu i użytkowaniu systemów komputerowych zawierających produkty tegoż wytwórcy.

MSI K7T266 Pro2-RU jest konstrukcją, która ze wszech miar warta jest przybliżenia naszym czytelnikom, ponieważ zawiera wszystko, co potrzebne jest nawet najbardziej wybrednym; oferuje nawet coś więcej. Obsługuje wszystkie procesory z rodzin AMD Duron i Athlon przy jednoczesnej obsłudze pamięci DDR (nie obsługuje SDRAM-u). Płyta posiada wbudowany kontroler RAID oraz możliwość obsługi czterech urządzeń pracujących w standardzie USB 2.0 i kolejnych czterech wymagających USB 1.1 (w sumie ośmiu!). Zaawansowane funkcje monitorowania parametrów płyty (program PC Alert III), jak i podzespołów na niej montowanych pozwalają uniknąć poważniejszych awarii. Aplikacja FuzzyLogic III wspomaga wszystkich, którzy chcą podkręcić parametry procesora. Do zestawu dołączono tak zwany D-Bracket, czyli śledź z zamontowanymi dwoma portami USB 1.1 i czterema diodami diagnostycznymi. Drugi zawiera cztery porty USB 2.0. Kolejną ciekawostką jest opcjonalny SmartKey, czyli mały moduł podłączany do portu USB i pozwalający na szyfrowanie danych na dysku twardym w taki sposób, by można je było odczytać tylko z podłączonym modulem.

Jeśli macie zamiar kupić płytę główną, która spełnia wymagania najwybredniejszych użytkowników i oferuje wysoką wydajność oraz funkcjonalność, polecam konstrukcję MSI K7T266 Pro2-RU, gdyż praktycznie nie znalazłem wad w tym urządzeniu.

MSI K7T266 Pro2-RU

Cena: 739 zł (bez RAID-a 629 zł) ■ Dostarczył: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

■ świetne parametry i możliwości ■ SmartKey ■ cena

Internet: www.incom.com.pl, www.msi.com.tw

Panasonic SV-SD75, jak na odtwarzacz MP3, charakteryzuje się niezwykle kompaktowymi wymiarami oraz ciekawymi pomysłami na sposób noszenia go przez użytkownika.



Dane techniczne:

Nośnik: karta SD Card ■ Waga: 43 g (bez baterii) ■ Zasilanie: jedna bateria AAA ■ Dodatkowe: słuchawki, pasek, etui ("zegarek")

Zegarek, wisior czy po prostu odtwarzacz?

Panasonic SV-SD75

■ Maciej Lewczuk

Odtwarzacze muzyki zapisanej w formie plików MP3 ciągle ewoluują, co powoduje projektowanie coraz ciekawszych i mniejszych urządzeń. Niektóre firmy oferują już kurtki, spodnie czy - w ekstremalnych przypadkach - buty z konstrukcjami pozwalającymi rozkoszować się muzyką w czasie codziennych prac czy rekreacji.

Panasonic zaproponował niedawno odtwarzacz oznaczony symbolem SV-SD75, który charakteryzuje się bardzo niewielkimi gabarytami oraz sporymi możliwościami. Urządzenie to wykorzystuje karty pamięci SD Card (dołączono nośnik o pojemności 64 MB). Utwory przenoszone są do pamięci karty za pomocą specjalnego czytnika podłączanego do portu USB, a wszelkich czynności można dokonać za pomocą aplikacji RealJukebox (konwersja muzyki do plików MP3, transfer danych).

Panasonic SV-SD75 może być przenoszony w kieszeni, zawieszony na szyi na dołączonym pasku lub zakładany jak... zegarek na rękę (specjalny pokrowiec z bransoletą). Aby dostarczyć energii na kilka godzin ciągłego odtwarzania, wystarczy jedna bateria lub akumulator AAA (mikropaluszki). Obudowa wykonana z metalu powinna wytrzymać większość tortur, jakim może zostać poddany odtwarzacz (upadki, siadanie na nim czy przypadkowe nadeptnięcia).

Dźwięk odtwarzany na wysokiej jakości słuchawkach dousznych jest czysty i przy podbiciu basów (S-XBS) odpowiednio mocny. Przyciski są dobrze rozmieszczone i bardzo łatwo dostępne podczas noszenia na ręce lub szyi. Pokrętko pozwala na wyłączenie klawiszy (HOLD), przełączenie w tryb obsługi odtwarzania, jak również wybór opcji dodatkowych (wzmocnienie basów, powtórzenia utworów).

Panasonic SV-SD75 jest nad wyraz udaną konstrukcją, którą polecić można każdemu, kogo stać na wydanie na nią ponad dwóch tysięcy złotych.

Panasonic SV-SD75

Cena: 2299 zł ■ Dostarczył: PANASONIC POLSKA Sp. z o.o., al. Krakowska 4, 02-284 Warszawa, tel. (0 22) 338 11 00, faks (0 22) 338 12 00

■ małe wymiary ■ doskonały dźwięk ■ nietypowe sposoby noszenia ■ cena

Internet: www.panasonic.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zaskakująco dobre



Nowa konstrukcja Logitecha przeznaczona jest dla osób, którym nie wystarcza rozdzielczość oferowana przez myszy dostępne na rynku.

Dane techniczne:

Technologia: optyczna ■ Podłączenie: USB, PS/2 ■ Liczba przycisków: 4 ■ Dodatkowe: podwójny układ diod laserowych

Podwójny promień

Logitech MouseMan Dual Optical

■ Maciej Lewczuk

Aby zadowolić użytkowników, działu badawcze wielu koncernów pilnie wysłuchują ich uwag i starają się wyciągnąć z nich odpowiednie wnioski. Tego typu zabiegi owocują powstawaniem coraz doskonalszych urządzeń dla zarówno szarego użytkownika, jak i dla wyspecjalizowanej grupy odbiorców.

Od czasu wynalezienia myszy odczytujących ruch ręki za pomocą promienia światła, które generują diody i odczytywane jest przez odpowiednie sensory. Firma Logitech starała się udoskonalić tę konstrukcję. Pierwsze modele korzystały z rastrowych podkładek, zaś obecnie składają się one z czerwonej diody laserowej; producent MouseMan Dual Optical poszedł o krok dalej. W wymienionym urządzeniu zastosowano podwójny układ optyczny, dzięki czemu sprężyną rozdzielczość podniesiono do wartości ośmiuset punktów na cal (800 dpi). Mankamentem dotychczasowych myszy było odczytywanie ruchu po skosie, co owocowało skokowym przemieszczaniem się kursora po ekranie. Teraz każdy grafik, projektant czy nawet gracz doceni możliwość precyzyjnego przemieszczania obiektów, kreślenia figur czy wykorzystywania myszy Logitech do innych celów. Przyznam, że pracowałem z tym urządzeniem doskonale, jednak nie zastąpi ono nawet amatorskich tablettów, które przy projektowaniu oraz rysowaniu są doskonalsze. Nasz redakcyjny maniak pierwszej części Quake'a stwierdził, że pomimo podwyższonej dokładności nowe konstrukcje nie odpowiadają mu, ponieważ zbyt wolno przesyłają sygnały do komputera. Skoro tak mówił, pewnie tak jest, mnie grało się dobrze - ale nie jestem "zawodowcem" w tej dziedzinie.

Logitech MouseMan Dual Optical jest tańszy od większości nawet amatorskich (prostych) tablettów i pewnie dlatego znajdzie potencjalnych nabywców, którzy cenią klasyczne myszy, ale brakowało im do tej pory precyzji w prowadzeniu kursora.

Logitech MouseMan Dual Optical

Cena: 198 zł ■ Dostarczył: Megabajl, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

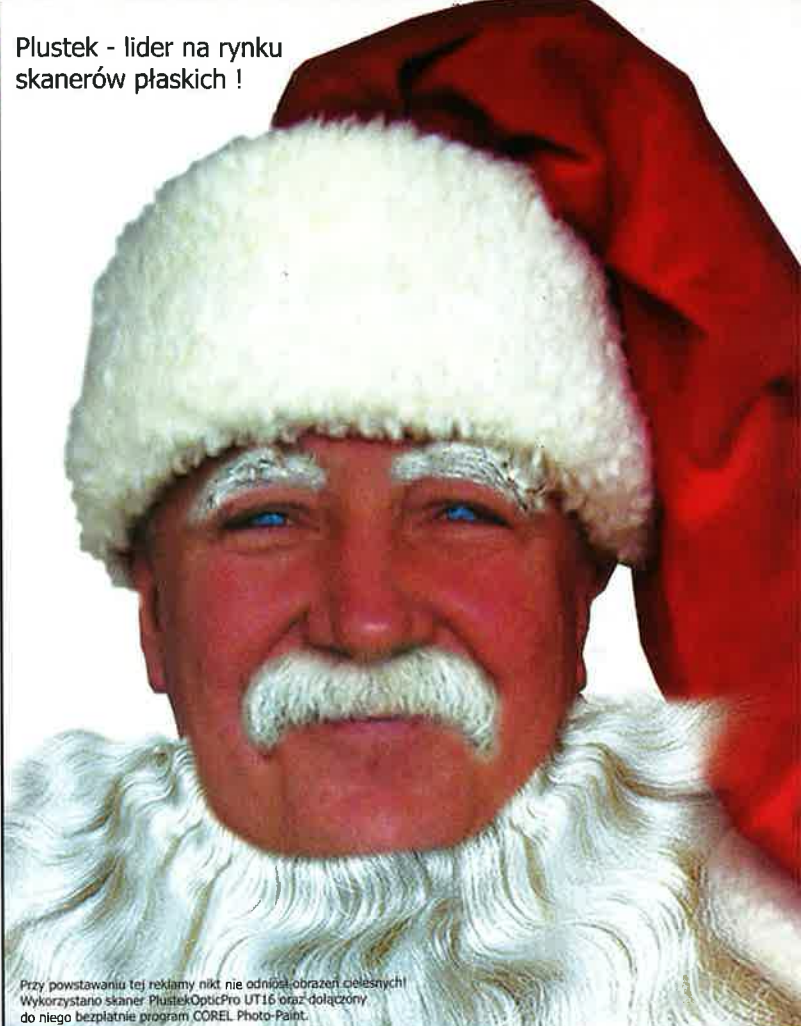
■ bardzo wysoka rozdzielczość sprzętowa ■ dokładniejsze prowadzenie kursora po skosie ■ nie zastąpi tabletu

Internet: www.logitech.com, www.megabajl.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Myszka dla wymagających

Plustek - lider na rynku skanerów płaskich!



Przy powstawaniu tej reklamy nikt nie odniósł obrazu celesnych! Wykorzystano skaner PlustekOpticPro UT16 oraz dołączony do niego bezpłatnie program COREL Photo-Paint.

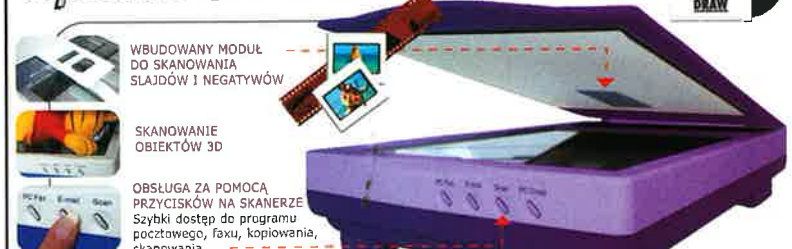
...a powinien być skaner



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Plustek OpticPro UT16



WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA SLAJDÓW I NEGATYWÓW
SKANOWANIE OBIEKTÓW 3D
OBSŁUGA ZA POMOCĄ PRZYCISKÓW NA SKANERZE
Szybki dostęp do programu pocztowego, faksu, kopiowania, skanowania.

Układ CCD
Technologia Pixel by Pixel
ROZDZIELCZOŚĆ:
• optyczna 600x1200 dpi
• interpolowana 19200 dpi
LICZBA KOLORÓW:
• 42 bit/pixel (max. 48 bit/pixel)
OBSZAR SKANOWANIA:
• A4 (210 mm x 297 mm)
• slajdy/negatywy 35 mm
PODŁĄCZENIE:
• USB

OPROGRAMOWANIE:
• CorelDRAW 8 Classic
• CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
• Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
• Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
• Członki True Type i Type 1
• OCR Fine Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
• Action Manager 32, Acrobat Reader 4.05
• Presto! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType

PLUSTEK ASSISTANCE:
• 2 lata gwarancji
• polska instrukcja instalacji i obsługi
• certyfikat bezpieczeństwa
• pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

MV
MULTIMEDIA VISION
02-673 Warszawa
ul. Emaliowa 28
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0 22) 853 7000
http://www.plustek.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

tycznie jakość obrazu, oraz trzystopniowe cyfrowe wydłużanie i trzykrotny zoom.

www.sony.com
www.incom.com.pl

Ścigant



MEDIA-TECH SuperRacer VF MT162 to najnowszy gamepad w ofercie firmy Multi-Styk. Spośród innych dostępnych na naszym rynku produktów tego typu wyróżnia go ergonomiczny kształt, dodatkowe analogowe pokrętki oraz zastosowanie technologii Vibraton Force. Wygodne w obsłudze, pokryte gumową powłoką pokrętki realizuje funkcje kierownicy analogowej. Obok niego znajdują się dwa przyciski analogowe, które zastępują w grze pedały gazu i hamulca. Oprócz tego SuperRacer VF MT162 wyposażono w 11 przycisków (w tym 9 programowalnych) oraz cyfrowy krzyżak kierunkowy. SuperRacer VF MT162 jest wyposażony w technologię Vibration Force zgodną z protokołami Force Feedback i Vibration Feedback, której głównym elementem są dwa silniki wibracyjne umieszczone wewnątrz urządzenia i zwiłokrotniające emocje w grach zręcznościowych oraz sportowych. Gamepada MT157 SuperRacer podłączymy do każdego komputera wyposażonego w port USB. Można go używać w grach działających w systemach Windows 98SE i ME. Pracuje on w systemach Windows 98SE/ME/2000. Sugerowana cena detaliczna (z VAT) to 99,90 złotych.

www.multistyk.com.pl

Wsparcie

AMD wspiera Microsoft podczas premiery systemu operacyjnego Windows XP w Marriott Marquis Theatre, czyli w sercu Nowego Jorku. Windows XP prezentuje nowy standard niezawodności i prostoty, dostarcza użytkownikom indywidualnym i korporacjom więcej, niż mogliby przypuszczać. AMD ściśle współpracowało z Microsoftem, by zapewnić komputerom z procesorami AMD Athlon XP(tm), architekturą QuantiSpeed(tm) i Windows XP ogromną wydajność, z czego korzystają mogą użytkownicy komputerów PC. "Dzisiejsza premiera Windows XP stanowi nadejście nowego standardu dla komputerów", powiedział John Fredericksen, naczelny menedżer ds. marketingu w Windows Microsoft Corp. "Microsoft cieszy się ze wsparcia AMD i możliwości dostarczenia naszym klientom tak doskonałych zdolności obliczeniowych".

www.amd.pl



W opakowaniu znajduje się skaner, przewód połączeniowy oraz krążek CD ze sterownikami oraz bogatym pakietem oprogramowania.

Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 600 na 1200 dpi ■ Głębia kolorów: 42 bity ■ Interfejs: USB 1.1 ■ Obszar skanowania: do 216 na 297 mm

Klasyka deluxe

Canon CanoScan D646U

■ Mike-L

Często zdarza się, że znajomi mają mnóstwo zdjęć w domowych albumach, lecz gdy chcą zrobić nowe odbitki, okazuje się, że zaginęły gdzieś klisze. Co zrobić, by móc dać fotki znajomym lub zrobić powiększenie zniszczonych zdjęć?

Właściciele komputerów na pewno przypomną sobie o skanerach, które pozwalają na wprowadzanie obrazów do pamięci i na późniejszy wydruk w niemal dowolnym formacie.

Do tego typu zadań doskonale nadaje się Canon CanoScan D646U, którego cena nie powinna odstraszyć nabywców, gdyż to, co oferuje, warte jest tej ceny.

Rozdzielczość optyczna (600 na 1200 dpi), głębia kolorów (42 bity), dość duża prędkość skanowania pozwalają na odczytywanie dowolnych dokumentów i zapisywanie ich na dysku twardym. Nie można nie wspomnieć o obróbce danych, gdyż w zestawie, prócz sterowników, znajdziemy także sporo ciekawych i przydatnych programów, czyli ScanGear CS-U, ScanGear Toolbox CS, ArcSoft PhotoStudio 2000 i ScanSoft OmniPage Pro. Dzięki nim zdjęcie, tekst czy dowolny inny obraz można niemal w każdy sposób zmienić, obrócić, przeedytować, dodać doń pewne elementy, połączyć czy nawet odczytać litery i zamienić je w dokument tekstowy.

Urządzenie po podłączeniu i zainstalowaniu sterowników nie sprawiało żadnych problemów i doskonale spełniało oczekiwania użytkownika. Świetny sterownik pozwala wykorzystać na przykład funkcję usuwania rys i uszkodzeń zdjęć oraz - już na etapie skanowania - wprowadzić poprawki względem jasności, kontrastu czy korekcji Gamma.

Canon CanoScan D646U jest doskonałym urządzeniem przeznaczonym do zastosowań domowych i biurowych - oferuje świetne parametry sprzętowe i programowe za dość przystępną cenę. Jeśli szukacie tego typu skanera, polecam konstrukcję Canona.

① Canon CanoScan D646U

Cena: 399 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ dobre odczytywanie barw ■ bogaty pakiet oprogramowania
■ długi czas rozgrzewania linijki skanującej i kalibracji

Internet: www.canon.com.pl



Niewielkie gabaryty, zasilanie poprzez złącze USB oraz zaimplementowane technologie, które polepszają odczytywanie obrazu, to po prostu skaner Canon CanoScan U1240U.

Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 1200 na 2400 dpi ■ Głębia kolorów: 48 bitów ■ Interfejs: USB 1.1 ■ Obszar skanowania: do 216 na 297 mm ■ Dodatkowe: brak zewnętrznego zasilania

Bardziej płaski

Canon CanoScan U1240U

■ techNICK

Oprócz opisywanych niedawno kilku modeli drukarek atramentowych i cyfrowych aparatów fotograficznych, firma Canon zaprezentowała całą linię nowych skanerów wyposażonych w wiele nowinek technicznych.

Canoscan U1240U to jedna z najmniejszych konstrukcji w rodzinie, gdyż wymiary całego urządzenia to 256 na 384 na 34 milimetry. Po prostu maleństwo, które jest w stanie skanować dokumenty o wielkości do A4 (maksimum to Letter, czyli 216 na 297 milimetrów). Do oświetlenia danych użyto diod świecących i wykorzystano technologię LIDE, dzięki której kolory rozpoznawane są z bardzo dużą dokładnością, a zapotrzebowanie na energię elektryczną jest bardzo małe. Wykorzystanie najnowszych rozwiązań technologicznych pozwoliło na wyeliminowanie konieczności podłączenia skanera do zewnętrznego źródła zasilania, dzięki czemu zadowala się on energią pobieraną ze złącza USB.

W opakowaniu znajdziemy skaner, przewód łączący urządzenie z komputerem, a także dokumentację oraz płytki ze sterownikami i oprogramowaniem do systemów PC i Macintosh. Wśród aplikacji znajdziemy takie pozycje, jak ScanSoft OmniPage Pro 9.0, ScanGear CS-U 6.2, ScanGear Toolbox 3, Adobe PhotoShop Elements, ArcSoft PhotoStudio 2000 i ArcSoft PhotoBase. Dzięki nim można odczytać obraz dokumentu, zapisać go na dysku, dokonać edycji, odczytać znaki (OCR), a nawet zmagazynować w tematycznych albumach.

Canon CanoScan U1240U jest doskonałym narzędziem, choć nie zbyt szybkim, co nadrabia jakością odczytu obrazów oraz bogactwem dostępnych funkcji, jak i oprogramowania. Dodatkowo można je zabrać ze sobą i pracować - wraz z notebookiem - w terenie, co także jest niewątpliwą zaletą.

① Canon CanoScan U1240U

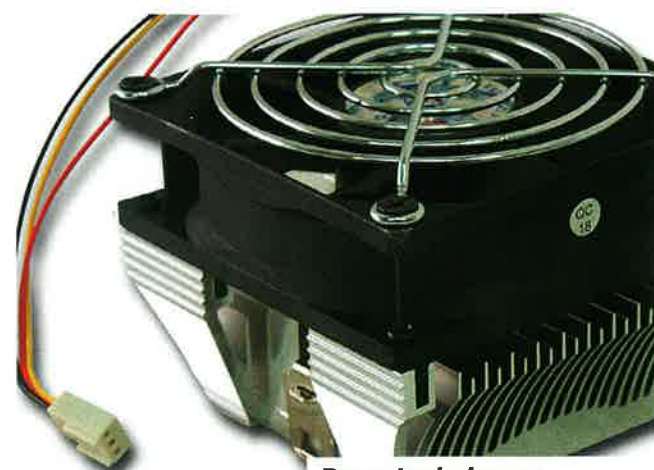
Cena: 799 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ niewielkie gabaryty ■ doskonałe odczytywanie kolorów
■ brak zewnętrznego zasilania
■ cena

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Testowaliśmy to dla was



Titan D5TB jest dużym i bardzo wydajnym zestawem chłodzącym, który poradzi sobie niemal z każdym dostępnym na rynku procesorem.

Dane techniczne:

Wymiary radiatora (wys./szer./dl.): 60 x 80 x 80 mm ■ Obróty wentylatora: 3000 obr./min ■ Moc wentylatora: 1,92 W ■ Przepływ powietrza: 38 CFM (stóp sześciennych na minutę) ■ Dodatkowe: dołączona srebrno-grafitowa pasta

Chłodzenie na maksa

Titan D5TB

■ techNICK

Czegoś takiego jeszcze na łamach CD-Actiona nie testowaliśmy, lecz co się odwlecze, to nie uciecze, jak mawiali nasi przodkowie. Mowa o... radiatorze z wentylatorem, którego zadaniem jest odprowadzanie nadmiaru ciepła wydzielanego przez procesory.

D5TB jest najnowszą konstrukcją firmy Titan i przeznaczono go do pracy nawet z najszybszymi dostępnymi obecnie procesorami. Wykonano go z polerowanego aluminium, dzięki czemu powierzchnia, którą przylega do procesora, jest idealnie gładka. Żebra są bardzo cienkie, przez co ciepło jest szybko oddawane do otoczenia. Ciekawostką jest zastosowanie wentylatora o średnicy... osiemdziesięciu mm, czyli takiego, jaki często montowany jest w zasilaczach lub jako urządzenie wymuszające obieg powietrza wewnątrz obudowy. Taka średnica może przestraszyć potencjalnych nabywców, którzy mogą obawiać się, że układy na płycie głównej (kondensatory, regulatory napięcia) mogą uniemożliwić instalację systemu chłodzenia. Nic bardziej mylnego, gdyż radiator jest tak wyprofilowany, by można go było bez problemu zamontować niemal na każdej płycie.

Pasta srebrno-grafitowa, dołączona do zestawu, wspomaga przewodzenie ciepła z procesora do radiatora.

Titan D5TB pozwolił na kilkustopniowe ochłodzenie podkręconego Celerona, wspomaganego dotychczas przez GoldenOrba. Jeśli chodzi o Athlona to dotychczas stosowałem zestaw, który zajął pierwsze miejsce w wielkim teście przeprowadzonym w PC Formacie. Zastosowanie Titana D5TB obniżyło temperaturę układu o trzy stopnie.

Jeśli w systemie, który kompletujecie, zostanie użyty bardzo szybki procesor lub macie zamiar podkręcać dość radykalnie główny układ komputera, Titan D5TB jest bardzo dobrym zestawem chłodzącym, który z czystym sumieniem mógłbym polecić każdemu.

① Titan D5TB

Cena: 29 zł* ■ Dostarczył: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 877 06 14, faks (0 22) 877 06 20

■ polerowana powierzchnia ■ dołączona srebrno-grafitowa pasta
■ mimo wszystko nie jest zbyt cichy

Internet: www.action.com.pl, www.mint.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Cool-er :)

GAINWARD

Po prostu szybszy...

www.gainward.pl

Najszybsze karty graficzne świata!



GeForce3 PowerPack !!!
TI / 550 XP VIVO

Najszybszy GeForce3 na rynku !!!

GeForce3 Titanium
550 MHz

PROCESOR:
• GeForce3 Titanium 500
TAKTOWANIE:
• rdzenia - 270 MHz*
• pamięci - 550 MHz*
RODZAJ PAMIĘCI:
• 64MB DDR 3.8ns
DODATKOWE FUNKCJE:
• Video In
• Video Out
• TV-Out, DVI
OPROGRAMOWANIE:
• WinDVD 3.0 PL
• Ulead VideoStudio 5.0 SE
• EXPERTool
STEROWNIKI:
• Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
GWARANCJA 3 LATA
• Domyślne ustawienia Enhanced



1639.-
1999.- z VAT

Nowość!

GeForce3 PowerPack !!!
TI / 550 TV/DVI
GeForce3 Titanium
550 MHz

1533.-
1870.- z VAT

Bez wejścia video.

GeForce3 PowerPack !!!
TI / 450 TV
GeForce3 Titanium
450 MHz

943.-
1150.- z VAT
CENA



GeForce2
TI / 500 XP VIVO
GeForce2 Titanium
500 MHz

PROCESOR:
• GeForce2 Titanium
TAKTOWANIE:
• rdzenia - 270 MHz*
• pamięci - 500 MHz*
RODZAJ PAMIĘCI:
• 64MB DDR 4.0ns
DODATKOWE FUNKCJE:
• Video In
• Video Out
• TV-Out
OPROGRAMOWANIE:
• WinDVD 3.0 PL
• Ulead VideoStudio 5.0 SE
• EXPERTool
STEROWNIKI:
• Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
GWARANCJA 3 LATA
• Domyślne ustawienia Enhanced



730.-
890.- z VAT

GeForce2
TI / 450 TV
GeForce2 Titanium
450 MHz

672.-
820.- z VAT



Bez wejścia video.

MV
02-673 Warszawa
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: handlowy@mmv.pl

Uwaga! Zmiana siedziby firmy!
Od listopada zapraszamy na ul. Emaliową 28
02-295 W-wa

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.gainward.pl>

Multimedia Vision Zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Prenumerata

pod choinkę - święte słowa!
(mówi Mikołaj)



**Wyjątkowa oferta
prenumeraty
z okazji wydania
numeru 13!**

Uwaga prezent!
Dodatkowo do każdej
rocznej prenumeraty
2 płyty CD za darmo!

Tylko w tym numerze
wpłata 156 zł na
roczną prenumeratę
zapewni Ci otrzymanie
13 numerów pisma w cenie 12!



13

+



= 156zł

Oszczędzasz 84 zł 50 groszy
- czyli cztery numery CD-ACTION za darmo
+ około 10 zł!

>>>

Pozostałe warunki pozostają bez zmian.

21 zł - takie oszczędności daje
prenumerata 6 numerów

cena w prenumeracie:

15 zł x 6 miesięcy = 90 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł

różnica = 21 zł

7,5 zł - tyle da się zarobić w 3
miesiące przy czytaniu CD-ACTION

cena w prenumeracie:

16 zł x 3 miesiące = 48 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł

różnica = 7,5 zł

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-ACTION zdrożeje!
Ponadto oszczędzasz czas: zawsze o tydzień przed innymi czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.

Dostępne numery archiwalne:



Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł.

Dysponujemy numerami z 2000 roku oprócz 1, 2, 3, 6, 10 oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12/2001.

Numery archiwalne cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł, lub 15 zł numer z DVD.

"Opłaca się prenumerować CD-ACTION, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie koszty są o wiele mniejsze niż w kiosku".

Wystarczyło takie zdanie napisać odręcznie, żeby dostać firmowe pióro. Bardzo wielu NOWYCH prenumeratorów potraktowało naszą zabawę poważnie i przystąpiło elegancko wykaligrafowane kupony. Rzeczywiście się opłacało, bo wymienione poniżej osoby otrzymały obiecane nagrody.

Zwycięzcą został Jerzy Ziopaja z Wielenia. W nagrodę otrzymał piękne pióro Watermana.

Wyróżniliśmy też 20 innych osób, które otrzymały pióra kulkowe Parkera.

- | | | |
|--|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Michał Bartłomiejczyk z Warszawy | 8. Jolanta Bernach z Lublina | 15. Łukasz Mularczyk z Zielonej Góry |
| 2. Marek Gładziński z Konstantynowa | 9. Mateusz Boryczko z Dębicy | 16. Julia Strajnowska z Lublina |
| 3. Ireneusz Dawidziuk z Białej Podlaski | 10. Tomasz Kaczmarzyk ze Sławkowa | 17. Marek Wajakowski ze Szczecina |
| 4. Dariusz Książczyk z Legionowa | 11. Dominik Seweryn z Krakowa | 18. Maciej Grzywa ze Snowidzy |
| 5. Ryszard Kersten z Wejherowa | 12. Damian Wieszczętyński z Poznania | 19. Ireneusz Kornowski z Gdyni |
| 6. Stanisław Bator z Katowic | 13. Anita Janczewska z Rumii | 20. Łukasz Patecki z Krakowa |
| 7. Małgorzata Sorekowska z miejscowości Toszek | 14. Michał Kurowski z Gdańska | |

Wkrótce kolejne promocje! >>>

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

- 1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz ile kosztują i dodaj do kwoty prenumeraty.
- 2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 13 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
- 3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
- 4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
- 5) Nadaj przekaz w placówce banku lub pocztą przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841
wew. 101, 102, 116.
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy
10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu:

od miesiąca marzec /2002

☐ 3 numery 48,00 zł

☐ 6 numerów 90,00 zł

☐ 13 numerów 156,00 zł

☐ numery archiwalne.....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**

stempel dzienny

Podpis

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. nr oddziału banku nr rachunku odbiorcy
1 0 9 0 1 5 2 2 1 7 1 3 9 5 6 - 1 2 8 - 0 0 - 0 -

9 9 9 W P waluta PLN kwota

nr rachunku zleciennodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

Imię i nazwisko

adres

tytułem PRENUMERATA NA ilość numerów

tytułem cd. OD NUMERU: MARZEC 2002

tytułem cd. ARCHIWALIA: numery

data, pieczęć, podpis(y) zleciennodawcy

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

opłata

Premierowa wersja gry komputerowej „RIM” już w sprzedaży!

SUPER GRA
Prezentuje:



Tylko
19.90

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA



RIM to gra strategiczna czasu rzeczywistego, w której wcielasz się w postać weterana wojny, jaka wybuchła pomiędzy cywilizacją ludzi i obcymi rasami. Powierzone zostaje Ci dowództwo nad ziemskimi oddziałami wysłanymi by zmierzyć się z nadciągającym niebezpieczeństwem. Twoim przeznaczeniem jest walka o przetrwanie z sześcioma różnymi rasami obcych.

W walce z komputerowymi oponentami sterowanymi przez SI wysokiej klasy będziesz miał do dyspozycji ponad 70 typów jednostek. Czeka na Ciebie jedenaście zróżnicowanych scenariuszy, na które składają się misje wymagające wykonania innych za każdym razem zadań. Dostępne są również opcje rozgrywki jedno i wieloosobowej – z możliwością gry do ośmiu osób jednocześnie.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Wyłączna dystrybucja w Polsce:

www.lemon-interactive.pl

Szukaj w kioskach i salonach prasowych w całym kraju.



Be(a)st Action, czyli AR-mageddon

[Action Redaction Mega Mix 1996-2001! :-) by Qn'ik]

TADAAAM!

Jak mogliście przeczytać w poprzednich CDA (i dawno temu w Action Magu), przypadł mi w udziale zaszczyt przeczytania wszystkich wydań Action Redaction i wybrania z nich najsmakowitszych kasków. Owa długotrwała, mozolna, acz bardzo przyjemna praca zaowocowała tym, co widzicie poniżej.

Kilka słów wyjaśnienia. Wybrane fragmenty listów niekoniecznie są tymi NAJLEPSZYMI - po prostu przypadły MI szczególnie do gustu. Z góry uprzedzam, że to, co widzicie na dole, nie oddaje w pełni klimatu AR - stwierdziłem, że nie ma sensu zamieszczać poważnych pytań i poważnych odpowiedzi (mało kto dostrzeża, że tak naprawdę AR to całkiem poważna rubryka - zdecydowaną jego większość zaapelowały normalne pytania z takimi na nie odpowiedziami). Ale kwintesencją AR są "kwiatuśki". Niektórych może zdziwić nieco absolutny brak chronologii w tym tekście - ale jest to efekt zamierzony; nie dziwcie się zatem, jeśli po liście z 97 roku pojawi się to, co przeczytaliście dwa miesiące temu. Ostatnią sprawą, jaka niewątpliwie już się wam rzuciła w oczy (wystarczy spojrzeć na rozkład graficzny tekstu), jest to, że głównym bohaterem specjalnego wydania AR nie jest NWD (Nasz Wspaniały Duet), ale CZYTELNICZ CDA. Bo gdyby nie wy, ta rubryka nigdy nie mogłaby zaistnieć! :) Aha - AR nie byłoby sobą, gdyby nie pojawiała się we wstępnym standardowym regułku (zmieniam kolejność, korzystając z dogodnej sytuacji): "czytajcie Action Maga na CD - przyrodniego krewniaka AR, przeznaczonego dla ludzi myślących; wpadajcie na kanał IRC-owy #cdaction w piątki od 14 do 16 - zawsze znajdziecie tam kogoś z redakcji. Przed napisaniem listu koniecznie przeczytajcie FAQ, który znajduje się na CD". Uff. Teraz tylko (gdy już tyle was zanudzałem) pozostaje mi życzyć milej lektury.

Aha - w kwestii formalnej: za pomocą cudzysłowów (" ") zaznaczyłem wypowiedzi różnych osób. (Ksywki pominąłem - nieważne, KTO powiedział, ale ważne CO!) Znaczek (...) wskazuje, że oryginalny tekst z AR został przeze mnie skrócony. [Qn'ik]

O REDAKTORACH

Coś na rozgrzewkę - czytając uważnie AR moż- na natknąć się na wiele informacji o redakto- rach. Np.

"Mr Jedi ma inicjały P.M. (a przed 12 A.M. - Mr Jedi)". "Mr Jedi (wymawia się to Kopstrumcziwadze)". "Peter Pan siedział 10 lat w więzieniu". "Lord Yabol ma 1 cal wzrostu i wytatuowane pośladki. Ponadto jest vegeta- rianinem".

Smuggler: akurat ostatnie zdanie zawierało prawdę.

"Jakie mieliście średnie w szkole?"

Sam sobie przecież odpowiadałeś - średnie.

"Smuggler, jak się czyta Twoją xywę?"

Zdaje się, że od lewej do prawej. A ponadto dość szybko. A co, chodzi ci o wymowę?... To brzmi ona coś jak "Dżabbertoki".

Dzięki AR można się wybić, czego najlepszym przykładem jest poniższy list:

"(...) Nadal kuleje dział »sportowy«. Kocham menedże- ry, nogi, hokeje, a tu niestety lipa (...)" MAC z Wrocławia

Maco później okazał się Eldem, Ulverem i Bam- bino de Bodomem itd. Tak jest, dzięki temu właśnie listowi ów czytelnik (po rozmaitych "zakrętach") został redaktorem...

Smuggler: po prostu zaprosiłem gościa do redakcji. I został. Dzięki temu nasza wiedza o norweskim metalu oraz zasób prze- klenstw wzrosły niewiarygodnie.

KĄCIK PROROKA

Smuggler zawsze powtarzał, że prorok z nie- go jak z koziego tyłka instrument muzyczny, w co jestem w stanie uwierzyć, zwłaszcza po przeczytaniu AR z października '98:

"Nawet gdybyśmy dali Unreala (nie pytajcie, czy jest na to szansa - prędzej w wasz dom trafi UFO albo nasi politycy przestaną się żreć między sobą)".

Smuggler: nikt nie jest prorokiem we własnym kraju, a co do- piero we własnym piśmie :) No i w chwili gdy wygłaszałem te słowa, była to szczerza prawda.

Pozostając przy tej samej grze - czytelnicy też nie byli optymistami:

"(...) Cokolwiek zrobicie, plama na honorze pozostanie (no chyba że zamieścicie pełną wersję Unreala;-)". [przed rokiem 2564]

KOBIETY... I FACECI

"Jak śmieć się śmiać z blondynek?! Mówię to w imie- niu wszystkich blondynek!"

Znasz to powiedzonko: "Jeśli ktoś twierdzi, że mówi w imieniu Boga - poproś go o pisemne upoważnienie?"

"(...) Jak będziecie nas tak ośmieszać, to już nigdy nie kupimy CDA. Prawda, blondynki? Blondynki górą! To że mamy takie włosy, nie oznacza, że jesteśmy do ni- czego!".

Aaaa, bez wątpienia do CZEGOŚ się zawsze przydadcie, spoko. To mogę zagwarantować.

"J e s t e ś c i e ś w i n i a m ! ! ! !".

Nie da się ukryć! (Tu radosny kwilił. :) Szowinistycznymi, męskimi świniami. Ale (chwała Panu!!!) przynajmniej nie blondynami. Zawsze to jakaś pociecha.

"Jestem kobietą i mam 35 lat. (...) Mój słubny stał się fanem RTS-ów i grywa w nie codziennie (...) do późna w nocy. Roz... waliłście mi życie erotyczne prawie do cna!"

Smuggler: a to wszystko przez Dark Colony, które dałismy w pełnej wersji :)

"Wicie co - jesteście debile!!! I za to was kocham!!! (...) Za to, że nabijacie się z blondynek (jestem brunetką)".

Urocz. I jakże ludzkie. :)

"(...) Piszę do was (i w ogóle do jakiegokolwiek gazety) pierwszy raz. Większość kobiet pamięta potem swój pierwszy raz; mam nadzieję, że i ja będę miała co wspo- minać :)". "(...) Na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka dziewczyny, które wiedzą coś o kompie, różnią się od tych, co nic wiedzą :)".

A jakże. Szka na nosie jak denka od butelek, rozmazana szminka, na czole przyszcze, (...) przyszywane plecy, zmierzwiłone tu- ste włosy, przekrwione oczy, obgryzione paznokcie, zanik pew- nych krzywizn figury...

"CDA jest jak kobieta: ciągle chciałbyś ją oglądać".

Powiem tak: ja już jestem na etapie... kartkowania. :) Staranne- go, wielokrotnego i od deski do deski (by nie rzec - dogłębne- go).

A teraz coś absolutnie nieprześmiewczego - za to bardzo milego. :)

"Pamiętam, jak pierwszy numer CD-Actiona przyniósł mi pewien chłopak; spojrzałam na niego podejrzliwie... (...) I tak upłynęło pięć lat z wami, no i z tym chłopakiem. Przez ten czas zdążyliśmy się pobrać, ja ukończy-łam informatykę, zajęłam się grafiką, mamy 3-letnią córeczkę... jak widać, dużo wam zawdzięczamy. :)".

"Komputer to ostateczny, zniechędzający wróg, które- go jak najszybciej należy wyrzucić przez okno z możli- wie najwyższego piętra. Zmleć, przetopić, rozdrzeć na strzępy i zetrzeć zaraz z powierzchni ziemi. To opinia mojego małżonka".

Niesamowite, kobitka giercuje, a jej facet ma za złe. O tempo- ra, o mores!))) Każ mu zrobić obiad i nie przejmij się - poma- ruda, pomarudzi i mu się znudzi. A potem pojedzie robić pranie. :)

"Szczególna redakcja. Piszę do was w bardzo ważnej sprawie. Mianowicie chodzi o wydrukowanie w nume- rze październikowym roku pańskiego 2000 w dziele »Na Luzie« dyskryminatora pt. »Tajemnica Raju«. (...)

Wiem, że drukowaliście już kiedyś teksty w stylu "Dła- czego pies jest lepszy od kobiety" lub "Dlaczego lodów- ka jest mężczyzną", lecz ten tekst to był szczyt cham- stwa. (...) Po pierwsze, mężczyźni tak samo kłamią jak kobiety, są tak samo próżni jak i one, i tyle samo oszu- kują!"

Eeej!... Chyba miałeś BRONIC facetów, co?

"(...) Mężczyźni wcale nie wyglądają głupio. (...) Lubi- my obcować z maszyną (choć z dziewczynami też trze- ba)".

No, skoro trzeba? Jak mus to mus; pa, pa moja maszyneczko, trzeba pomyśleć o przetrwaniu gatunku... Ale czekaj tutaj na swojego dziubdzusia, zacisnę zęby, odwalę, co trzeba i wracam do mojej piśszczoszki - a ti, ti, ti, moja ty przekładnio pneuma- tyczna...

"Jedyną grą, w jaką grałam, była The Sims. Zbudowa- łam śliczny domek z basenem, w którym utopiłam Sima uosabiającego mojego wrednego kumpla. Che, che, to świetna gra..."

KĄCIK MAFIJNY

Wielu czytelników już nieraz podejrzewało CDA o pewne konszachty... Zresztą chyba słusznie - poczytajcie sami:

"Jakim cudem macie tyle rzeczy (...)? Rуска mafia was wspiera? Mówię na serio".

I po co ci to było? Wiesz, że każdy, kto to odkryje, ma potem spore problemy... przez jakieś dwa tygodnie, bo potem już nie ma ŻADNYCH problemów. (...) "Jedi, powiedz Wani, żeby wziął kałasza i wiadro naboju - robota się szykuje. I niech tym razem porządnie obciążą ciało". (...) Jedi: "się robi szefie, tym razem betonowe juniorki będą jak się patrzy, nie zdąży gościu ni razu brzdęknać na bałaające (...)"

"Użyłem kleju na znaczek. Na nic wasze badanie DNA śliny".

Aleś, frajerze, napisal list ręcznie i bez rękawiczek. (...) Myślisz, że cię nie namierzymy? Optymistal! "Waniaaaa, kaman, pażał- sta! Jest robota!"

POMOCNA DŁOŃ

"Statystycznie co trzecia dyskietka w moim napędzie A: łapie błędy. Co robić?"

(...) Odkładaj co trzecią dyskietkę na stosik, a potem odtwarzaj z niego dwie pierwsze, trzecią znowu odłóż na bok i tak w kół- ko... i dzięki temu żadna dyskietka nie będzie co trzecia i po pro- blemie.

"Jak odlepić Cdkii nie niszczyć okładki?". Umyj ręce w letniej wodzie i wytrzyj je, ale tak, by były wilgotne. Zaczynj delikatnie odrywać Cdkii, począwszy od lewego górnego rogu. Wsuń wilgotną rękę pod pudełko tak, by dotykała lepkiej substancji. Powoli odrywaj CD. Coraz szybciej odrywaj płytę, jednocześnie mocniej wsuwa- jąc palce w głąb, aż w końcu płyta skapitułuje i będzie twoja".

"Jeśli P2 266 podkręcę na 500 MHz, to gdzie w Polsce dostanę azot do chłodzenia procesora?"

Jeśli ci się uda podkręcić go na 500 MHz, to myślę iż proces sam zacznie pobierać azot z powietrza (tudzież stepować i spie- wać arie operowe po bengalsku). (...) I będzie świecił w ciem- ności. Niedługo, ale zawsze. Podkręć go od razu na 10 000 MHz. I tak padnie, i tak padnie - ale większy powód do chwa- ty będzie.

"Przeszedłem już pierwszą misję, ale nie wiem, co da- lej. Pomóżcie".

Przejdź drugą? Albo choć podaj tytuł gry...

Do kącika porad należy również wrzucić te, których udzielał Mr Jedi w jubileuszowym (5 lat) CDA, oto kilka z nich:

"Nie bierz cukierków od Obcych. Uwaga: zły pies - kar- mić wyłącznie z procy. Na twoim miejscu poważnie bym się zastanowił, czy czytać dalej. No dobra - ostrzega- łem. Teraz będzie szok - jesteś Gucio! Spójrz za siebie - to twój tyłek! Głupia ciekawostka - czy wiecie, że czło- wiek w ciągu całego życia połyka w czasie snu około dziesięciu pajaków? Nie wiem jak wy, ale ja uważam, że idiotom udzielającym takich rad jak moje powinno się skomplikować proces rozmnażania".

Smuggler: jestem zdumiony, że pominąłeś tekst o blondynce :). Ale i tak ten pierwszy rządzi!

WY IDIOCI!

"Wkur... mnie wasze odpowiedzi w Action Redaction. Action Redaction powinno być większe". "Wy głupki! Wasze pismo kosztuje aż 16,99! Debile, idioci! Wydru- kujcie to w CD-Actionie! (...) Wasze debilne odpowie- dzi na listy są po prostu żałosne. W każdej z tych od- powiedzi pokazujecie, jaki poziom intelektualny repre- zentujecie".

Dzięki temu 99% czytelników jest dowartościowanych, bo czują się mądrzejsi od nas. Ale ten pozostały 1% popada za to w jesz- cze głębszą frustrację... jak widzę.

"Cześć, nie chcę być w żaden sposób niegrzeczny, nie- smaczny itp., ale wasza gazeta - jak i wy sami - jeste- ście do D***(...)".

Twój list nieco uspokoił polskich ekologów obawiających się, że w Polsce zmniejsza się populacja łos.

"Oszukujecie klientów i to na grubą forszę".

Nie wspominając o tym, że gdy jesteście w szkole obżeramy wasze psy i koty z suchej karmy.

KĄCIK ŻYCZEŃ I ZAŻALEŃ

"Zamieścilibyście na CD grę Liga Polska Manager 95 lub 97. Jest ona lepsza od tych wszystkich napier**** typu Quake".

Zaraz, zaraz - i to MY mamy być nienormalni! Odbierasz nam chleb!

"Powinnicie utworzyć dział, w którym opisywalibyście hakerskie wyczyny i uczyć, jak oszukać budkę telefo- niczną".

Oto sposób, jak oszukać budkę telefoniczną - kiedy jakas spo- tkasz, to jej powiedz, że ktoś jej sprayem słupkę pomalował.

"Okładki na full wersje można by dać tak, aby nie »nisz- czyły« poprzedniej strony. Czy Pan Zbigniew Bański mógłby przeprowadzić ze mną wywiad (...)?"

List niejakiej Marci J.

"W maju kończę 17 lat (...). CDA, (...) chodzisz ze mną (z domu do kiosku) już trzy lata. Czy, czy, czy... CD-Ac- tion, czy wyjdiesz za mnie?"

"Wyczytałem w AR, że można skopiować akcelerator 3D na 2 CD-ROM-y. Jeśli to prawda, zamieście to".

I odpowiedź, po kilku miesiącach, innego czy- telnika:

"Chciałbym wyrazić swoją dezaprobatę w stosunku do waszej opinii »Nie można umieścić akceleratora na CD«. Otóż można! Bierzenie takiego GeForce'a, kładzicie go na CD i gotowe!!!!"

"Chciałbym się dowiedzieć, czy na waszych płytkach z demkami mogą powstać wirusy? Bo słyszałem, że po jakimś czasie (np. 6 miesięcy) na CD robią się wirusy".

"Mam problem: pewna gra potrzebuje Open GL, a ja go nie mam; próbuję go zdobyć od 4 dni i nic. Jeśli mo- żecie, to przysyłcie mi go, dobra? Nie chodzi mi o ja- kieś »duperszmity« Open GL, tylko Open GL.exe. Szuka- łem go w Internecie, a tam są tylko inne pliki. PS Jeże- li nic nie kosztuje. PS2 Przepraszam za popęd, ale się pospieszcie".

"Na waszym CD (...) był wirus albo błąd - w każdym razie zeżał mi program karty graficznej i muzycznej, programy instalacyjne (...). Ale to nie wszystko - przez to musiałem instalować ponownie Win98, straciłem SPORO DANYCH!!! (...) Informatyk wziął ode mnie 500 zł i tyle właśnie się od was domagam. (...) Jeśli nie otrzymam pieniędzy do dnia 15.06.2000, to POZWĘ WAS DO SĄDU. (...) Niniejszy list proszę zamieścić w CDA, lecz nie zamieszczajcie odpowiedzi".

Zatem nie zamieszczamy odpowiedzi, a tylko wyrażamy podziw gościowi, który za reinstalkę systemu zdarł z frajera aż 500 zł.

Smuggler: no i nie pozwól, a szkoda, bo to byłby piękny pro- ces.

"Ci, co zamawiają prenumeratę, oszczędzają kilkadzie- siąt zł. Lecz ktoś musi za te numery zapłacić!!! A tymi płatnikami są osoby kupujące CDA w sklepie po normal- nej cenie! (...) CDA to złodzieje, którzy okradają ludzi, których nie stać na roczną prenumeratę! (...) Jaki jest sens prowadzić miesiecznik, który oszukuje i okrada?! Na mnie już nie zarobicie!!!!".

"Mam bardzo starą wersję ALBIONA z grą Aces of the deep, ale gra mi się nie uruchamia. Podczas tego pro- cesu pojawia się okno dialogowe z opcjami do łączenia z Internetem. Za radzieckiego boga, nie wiem, o co chodzi. Obecnie spotyka mnie to właśnie z grami z CD- Actiona. (...) Ja myślę tak: kupuję, płacę, zatem ma działać i uruchomić się w taki sposób, abym mógł się zabawić. (...) Mam dzieci i wnuki, to dla nich kupuję te gry. (...) Mam mocny komputer. Proszę o niezawodną i szybką odpowiedź".

PANOPTICUM, czyli MUZEUM OSOBLIWOŚCI

"Jestem nałogowcem, który potrafi się kontrolować. Przecież to naprawdę śmieszne, by pismo kosztujące prawie 15 zł miało taki nakład. Dobra, tym możecie nabrać czytelników, ale nie mnie. Mam kilku znajo- mych kioskarzy i wiem, jak pismo się sprzedaje w na- szym mieście. Jestem waszym idolem, podobnie jak wy lubię obrażać ludzi i publicznie się z nich wysmie- wać". :)

Che, che. Po pierwsze, miło poznać idola, choć dziwne jest, że nigdy wcześniej nie wiedziałem nawet, że jestem twym fanem. Tym fajniej mi CIę zatem poznać, o mój idolu, moje ty bożysz- cze. :)

Smuggler: swoją drogą, to ja nie cierpię ludzi, którzy publicznie (i serio!) obrażają i wysmiewają innych. Dziwne?

"Żażalenie do Smugglera. Mówisz, że wszyscy gracze to wielka rodzina - nie zgadzam się, bo wiesz, kto mnie spłodził?".

Nie - a ty?

"Wk*** mnie Pan nie na żarty. Od ośmiu lat pracuję w pewnej firmie komputerowej. Od ośmiu lat mam ksywkę Smuggler! (...) Na IRC-u na kanałach ciągle ktoś pisze »hi, smuggl! co w redakcji!«. (...) Twoja xywka to kompletny plagiat. Pewnie dziewięć lat temu (...) za- uważyłeś ją na jakiejś stronie WWW i odgapiłeś".

"Napisałście po chamsku: »filmy s.f. to nie tylko Ma- trix i Star Wars« (...), co to znaczy »nie tylko«?! Poni- żacie te wspaniałe dzieła!". Teraz AR nie podnieca mnie jak kiedyś. Ogólnie rzecz biorąc, gdybyście nie mieli tylu stron i takich pełnych wersji, to bym was nie ku- pował".

"Cześć SmUggler (...) i Mr Jedaj (...), czytam wasze pi- smo od pultora roku !!!! (proszę o brawa) i jestem obu- żony jak odnosicie się do swoich czytelników , popros- tu Bieszczelność i hamstwo , ktoś się wysila pisząc do waszej gazety a wy, poprostu jak byście , byli niedoro- zwinienici umyslowo czy jak (prawie wszy moi koledzy tak uważają (niewiem czy to prawda)) ale i tak niebe- de czytał waszych debilnych tekstów. Niech moc będzie z tobą Jeday. Nie musicie tego zamieszczać jak jeste- scie idiotami!!!!".

"Smugg (...) wcale nie jesteś taki sławny, jak myślisz".

Dzięki za chyba niezamierzony komplement (że myślę).

"Jak przeczytałem wyjaśnienie, dlaczego M.A.X 2 i do- wiedziałem się, że po prostu chcieliście pójść na mak- sa, to spadłem z krzesła".

Zatem wyjaśnijmy (...). To był dowcip. To jest takie coś, że kie- dy się to mówi, to inni np. spadają z krzesel. Jedni ze śmiechu, bo go rozumieją, a inni dlatego, bo się opiekun akurat zagapił. (...) Mig Alleya dałismy dlatego, żebyście przeczytali CDA mi- giem! Croca, żeby uczynić kolejny 'croc' do przodu w rozwoju CDA. Timeshock - czasem lubimy was szokować! Motor Mash - to sugestia, żeby sobie kupić motocykl. Plane Crazy - mieliśmy pewien szalony plan. (...)

"Jak zrobić [shift + -]?".

PALCAMI.

"Smuggler pracował w C&A i pismo upadło".

Che, che, che. Fakt. Współpracowałem. Dodam też, że z maga- zynem Amiga również miałem styczność (padł!), także z Amigow- cem (nie żyje!) także z Computer Studio (chyba już też zeszło?...) i Amiga Computer Studio (jeszcze dycha) oraz kilkoma pismami z innych branży, których TEŻ już nie ma. Jestem morową śmier- cią pism?

"(...) Nikt tak nie obraża własnych czytelników jak wy!"

Ooo, thx za komplement! :) Staram się, jak tylko możemy!

"Czytam wasze pismo od bardzo dawna i zdążyłem już Zauważyć , że pełne wersje gier, które dajecie na CD są stare i nie modne. Przecież ze sprzedaży: CDA, Ac- tion Plus, Kawaii macie tylu kasy , ile przeciętny Polak zarabia przez rok. Możecie kupić jakąś super gierkę , wtedy wasze pismo sprzedawało by się o wiele lepiej. Jak żadne pismo komputerowe w Polsce. Sprzedaje się dobrze , ale mogło lepiej , a co się z tym ciągnie wię- czej kasy. A jak mnie nie posłuchacie to pożałujecie tej decyzji. Ale i tak Wam pomogę."

Nasza być wrażenie. Pod! Spore. ://!!? Mnóstwo. Oooo... :DDD

"Dawajcie więcej pełnych wersji gier i programów, ale nie Rostera, Ramons Spela, Fan Shool #4, bo po co mi takie guw***a".

Do nawożenia ogrutka?

"Co mam zrobić w grze X. Zniewoliłem wszystkich prze- ciwników i co dalej?"

"(...) Sprzedajecie tak naprawdę góra 10 000 egz. CDA".

Aż tak licznych rodzin nie mamy. Góra 2500! I to w czasie pół roku. Wiesz, na czym to polega? Dostajemy wypłatę, lecimy do kiosków, kupujemy CDA, za tę kasę firma wydaje kolejny numer pisma, a wtedy my go kupujemy - firma ma wówczas kasę na wypłaty...

"Zapewnianie, że wszystkie płyty zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi programami antywirusowymi. Jakoś nie chce mi się weryficy, że te 400 000 egz. płyt macie czas sprawdzić".

"Kupiłem CDA z czerwca i znalazłem grę G Police. Zda- żyłem już zapoznać się z zasadami gry i nawet pokona- łem dwie misje. Lecz nie mogę pokonać trzeciej misi. Staram się nie wpisywać kodów lecz bez tego nie mogę pokonać misi. POMOCY!!!!".

Odwal się od misiów (i misi!) (...) Paker musisz być niezły, sko- ro już dwa misie (a raczej dwie misie - kobiety bijesz?) poko- nałeś. (...) Strzeż się zemsty Misia Uszatka i Kubusia Puchatka!!! A serio - żeby pokonać misie, trzeba być MIŁStrzem! Porad udzielił mistrer Smuggler. List miśsiąca!

"Podpowiedzcie mi, jak mam czytać scenę kompute- rową - tak jak większość rzeczy w CDA, czy może jak mange? Nie zbywajcie mnie, tak łatwo się nie poddam. A jeżeli będziecie mi chamsko odpowiadać, poproszę o pomoc konkurencję!"

"Mam wielką prośbę o powieszenie Adventure Zone'a, ponieważ jest najciekawszym bonusem ze wszystkich mi znanych!!!!".

No to dawaj sznur. :)

"Czemu w numerze wrześnieowym nie było zakładki?"

A miała być? Zresztą krowa ją zjadła. I zdechła. A wcale nie była to stara krowa. Chlip.

"McDrive wystawił Spec Ops 2 trójkęczkę. Radosny prze- wróciłem kilka stron dalej, a tu reklama Spec Ops II jak- by nigdy nic. Co to ma znaczyć?"

"Chwalenie się nakładem i popularnością to chamstwo w stosunku do czytelnika. Ach!!!!". "Resident (...) pisze: »Dla wielu, zwłaszcza młodych, ludzi słowo moralność nic nie znaczy (...).«. »Dlaczego mówisz: »młodzie«. Kie- dy jeżdż na giełdzie (po sprzęt oczywiście), to ja tam widzę przeważnie ludzi 23-25 lat, a do młodych to za bardzo już nie należą". "Jesteście hamy przez durze "H" zprzedaliście mi zepsutą płytę. rządadam więcej, proszę odpisać natychmiast bo ogłoszę to wszystkim. mam wpływy".

[dwie godziny później - kolejny mail]

"Przepraszam za syna, który ma 10 lat i pozwala sobie, jak widzę, dość prostołiniźnie obwieścić swoje sądy (...). Szantaż mu się też przysnił, bo wpływy to oczy- wiście ma tylko na naszego domowego kota".

"Co z Eldem? Dlaczego go nie ma? Teraz sportówki

opisuje jakiś Bambino de Bodom. Jak można sobie dać tak głupią xywkę? Przecież tak się nazywa mydło dla dzieci?”.

Bambino podpiął do słuchawek Elda płytę Britney Spears (- i Elda odmódziło - siedzi teraz w kącie, bawi się laleczkami, ślini się i charczy coś w stylu "imsolaklaki").

"(...) Natknąłem się w rubryce Action Redaction na pewien list, z którego dowiedziałem się, że w nr 50 może znajdować się 120\$ - napisaliście, że »(...) w jednym z tych trzech CDA z takimi okładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120\$ (...)«. Od niechciała sprawdziłem i okazało się, że na okładce jest napisane HIT * 50 CDA (...) - ale żadnej kasy tam nie było... Nie wiem, czy to jest jakaś lipa? Może każdy ma na okładce wypisane to samo? (...)".

A oto dalszy ciąg korespondencji!

"(...) To jeszcze raz ja. Czytając mój poprzedni e-mail, na pewno pomyśleliście, że jestem jakimś analfabetą... :) Pisałicie przecież (...) W JEDNYM Z TRZECH (...) a nie, że W TRZECH CDA znajduje się kasa :-). Byłem podniecony tym, iż mam taki nr CDA - źle zrozumiałem treść. (...)".

"A spróbujcie coś wyciąć z mego listu - mam jego nielegalną kopię!". "Cena CDA mogłaby być niższa. Dlatego kiedyś CDA kupowałem po 14,66 czy 15,99, a teraz 18,50?".

Radzę ci omijać Wrocław w czasie następnych 25 lat, dopóki mi nie przejdzie chęć dokonania ohydnego morderstwa za pomocą zarzewiających grabi. (...)

"Radzę zmniejszyć cenę i dać stare gry - wzrosłaby sprzedaż pisma".

No to dajcie te zarzewiające grabie. Mam nadzieję, że będzie to potraktowane jako zabicstwo w afekcie...

"Kurczę, denerwujecie już mnie i nie tylko mnie, bo moiś kolegów z gangu pruszkowskiego; tak jest, już trzęsiecie porami. Teraz przyjdzie czas, w którym nie będzie przebaczenia. I nie pozwalam wam: zmieniać mojego tekstu, bo innym robicie błędy ortograficzne tylko dlatego, że nie macie odpowiedzi na ich pytanie. Nie próbujcie robić tego samego z moim tekstem, bo będziecie mieć do czynienia z gangiem pruszkowskim i wołamińskim przy okazji. Prześciancie wyśmiewać się z ludzi, bo naprawdę będzie źle".

"ZWYKŁE" LISTY I JESZCZE "ZWYKLEJSZE" ODPOWIEDZI

"Niech więksi będą większymi, natomiast pomniejsze jednostki staną się... »większe«??? Bo gdzie ujrzysz tak wspaniałą filozofię bytu węgorszy, jak nie w pojemniku na małe kurczaki (gumowe zarazem), biegające ku swej pięknej, wytwornie wyglądającej macoszce. Bodajby cały świat uleżał pokusie terroryzmu pytonowskiego, dopytując o nienarodzone problemy egzystencjalizmu. »Tja« - cytując mistrza gierek (Edward Gierek) słownych. Nie odpuszczajcie bliźniemu ni cholery, gdyż nadejdzie moment próby i to on wykieruje swój palec ku tobie, krzycząc: »Platforma życiowa przynigłota ci nogę i mam nadzieję, że znajdziesz ukojenie w przebraniu zamarniętego piromana«. Tak pomrukując spokojnie, wydałem z siebie kolejne tchnienie. (...) W taki oto sposób oddaje wam cześć, hołd, pokłony, swój miecz (My Lord...) oraz kolejiny, kolejiny... listo do przemęczenia. Ekskiuzemia. Z wyrazami, zdaniami, akapitami szacun-ku".

"Mam pomysł. Dlaczego My (czytelnicy) mamy pisać listy do was? To wy, jeżeli szanujecie swoich czytelników, piszcie listy do nas!".

"Drodzy - Smugglerze i Mr Jedi. Chciał(a)bym wam powiedzieć, że jesteście the best. Jak tylko kupię sobie CDA, od razu czytam AR. Jest najlepsze. Mieliszcie świetny pomysł z pełnymi wersjami. Wszystkie gry chodzą prawidłowo. To nie to, co piraty: bez gwarancji na jakość działania, bez instrukcji i w ogóle. Grałem w pirata gry XXX (u qmpla, oczywiście) i non stop się zawieszala. Dlatego kupuję tylko oryginalne wersje. Ale mimo wszystko warto mieć piraty: są tanie, a nie są wcale gorsze od wersji oryginalnych. Poza tym nie stać mnie na oryginały. Dlatego ich nie kupuję. A tak w ogóle, po co naskakujecie na piractwo, Piraty są co wiele lepsze od waszych gier. Kto w ogóle wpadł na pomysł z pełnymi wersjami? Chciał(a)bym wam powiedzieć, że AR jest beznadsznejne. A tak w ogóle, to jesteście @!#\$\$!!!!!! :DDDDDD".

Jeżeli ktoś wątpli kiedykolwiek w talent dyplomatyczny Smugglera, to niech przeczyta odpowiedź na ten list.

"Ach, wy głupie chłopaki, ciągle narzekacie, że nie ma fajnych dziewczyn z kompani".

Są, są - redakcja w tym miejscu pozdrawia... już adresatka tego pozdrowienia wie, do kogo to. :)

"Witam! Na wstępie chciałbym podziękować wam za zamieszczenie mego listu w CDA, żeby było śmieszniej listu tego z początku nie poznałem, czytałem AR i gdy przeczytałem ten list pomyślałem "ja miałem taką samą sytuację, hm..." i wtedy skumałem, że to właśnie mój mail!".

Ooo, znowu masz to uczucie! Swoją drogą, nie jesteś pierwszy, który nie poznał swego listu po tym, jak wzięliśmy go w swe łapki. :)

"Moja dziewczina - Martyna - to prawdziwy skarb. Słuchamy tej samej muzyki (...). Nie marudzi, jak jestem z qmplem na piwie (...), podobnie jak ja woli Linuksa (...). Znamy się ok. 3 lata, a tyle o sobie jeszcze nie wiemy. Potrafimy posiedzieć ze sobą nawet 8 godzin bez przerwy. Czasem, żeby się rozerwać, posiedzimy na jakiejś gierce (...). Ogólnie rzecz biorąc, podoba mi się taka, jaka jest. Ktoś mi kiedyś powiedział, że jestem uzależniony od kompka, a ja na to, że nie od kompka, tylko od mej Martynki :-). PS Inni ludzie nadają imiona psom, kotom, świnkom morskim, statkom, samochodom i innym rzeczom. A ja ochrzciłem swego kompka. Jak? No: Martyna!".

"(...) Dlaczego tak tępicie uzależnienie od kompka? (...) Kiedy przyjdzie czas, to spotkam odpowiednią dziewczynę, która odklei mnie od tej diabelskiej maszyny i pokaze coś innego". :-)

Będzie miała kosę na ramieniu i będzie troszkę chudawa (te wystające żeberka, ta specyficzna twarz z sekerokiem uśmiechem i ciemnym wejrzieniem oczodofów) - a jak powie GAME OVER, to nie będzie wcale myślała o grze...

"Powinnością oceniać gry, a kryterium byłaby grywalność, gdyż w szachy (na kompie) gra może 4% czytelników, a w Baldurs Gate nie mniej niż 40% (...)".

W takim razie uważam, że Mercedes 600 SL... fatalnie mrozi mięso - góra na 4% (ta klima nawet 0 stopni Celsjusza nie wytworzał!), kiepsko ogrzewa potrawy - na 10% i tragicznie pierze ciuchy - 0%. Sam więc widzisz, że badźwiew totalny, bo byle lodówka, mikrofalówka czy pralka ma dużo lepsze od niego osiągi (...)".

"Skąd możecie wiedzieć, że w liście ktoś wam nie wysłał bomby"?

A kto dałby nam coś tak kosztownego za frajer?

W liście pt. "Grywalność" nie byłoby nic niezwykłego, gdyby nie to, że autor podpisał się (nie)wzduńczym imieniem Madafaka. Oto odpowiedź:

Xywkę to ty masz... że karma mać, jak mówią buddyści. Zmien ją na Młodafoka (...). Pozdrów Edypla!

"Jestem z was dumny ostatnio do was pisałem i mówiłem żebyście w danym numerze przysłali grę przygodową - i się sprawdziło chciałem wam podziękować i pogratulować jesteście moim zdaniem najlepszą firmą ktura się powoli rozwija odłkąd kupiłem komputer pierwszy jaki cd rom miałem to was i od początku wiedziałem że będzie to większego sukcesu, czasem nie mogłem kupić waszego miesięcznika z powodu braku pieniędzy lub mi brakowało, z czego chciałbym wam zaproponować jedyny raz tylko abyście w przyszłym numerze wydały jakąś ciekawą i interesującą gierkę do myślenia np: trzeba podłożyć coś aby to ruszyło coś w tym stylu np... trzeba jakiś mechanizm uruchomić a ten mechanizm coś włączy mam nadzieję że zrozumiecie o co mi chodzi kiedyś tam pamiętam mieliście jakieś tam demko. Chciałbym wam pomóc w uzupełnianiu cd-Action to znaczy przysyłałbym wam rzučne programik tapety".

No proszę, narracja za pomocą strumienia świadomości, do tego elementy, zdaje się, dadalizmu... Czysty postmodernizm! A mówi się, że granie nie rozwija intelektualnie... :)

"Mam genialny pomysł. Prenumerata w ratach. Najlepiej miesięcznych.)))". "Kto poprowadzi AR, jeśli Smuggler (odpukać) kopnie w kalendarz (...)?".

Też się zastanawiałem i postanowiłem sprawdzić to doświadczałnie. Na początek kopnąłem w kalendarz. Niestety rozbiłała mnie noga, a kalendarz rozpadł się na kawałki. (...) Co gorsza, leżał na regale, który też nieco odczuł moje kopnięcie. (...) Potem poszedłem do pracy i okazało się, że pisanie do AR nadal należy do tej samej osoby - czyli Zenka spod budki z piwem (...)".

"Kompletnie nie rozumiem, co oznacza np. »jesteście @#!@«. Tzn. domyślam się, co to znaczy, ale nie wiem, czy każdy taki znakzek to zawsze to samo, czy po prostu w miejsce nieprzyzwoitego słowa wstawia się znaczki? (...)".

Dobrze myślisz. :) Zdradzę też straszną tajemnicę, iż nagromadzenie pewnych symboli oddaje - mniej więcej - intencje autora. Np. dużo "#" oznacza sugestię dotyczące naszego pochodzenia, spo-

ro "@" sugeruje, że zostały przytoczone brzydkie aluzje na temat ludzkiego życia intymnego (w tym sugestie rozmaitych niewykonalnych działalności z tego zakresu), zaś "%" to wycieczki osobiste. "^^" oznacza wątpliwości autorów co do naszej poczytalności (...).

"Podoba mi się wasze podejście do autorów listów (...)".

(...) Ciężko mi wyobrazić sobie wstępującego odpowiedzi w klimacie: "Szanowny Czytelniku, bardzo ucieszył mnie list, w którym poruszyłeś istotne aspekty zagadnienia aktualnie omawianego na naszych łamach. Jestem szczęśliwy, że raczyłeś w ogóle zareagować. Tym niemniej pozwalam sobie nie zgodzić się z kilkoma akapitami tego jakże wyważonego listu, aczkolwiek w pełni rozumiem, że miałeś święte prawo nazwać nas "pop*** gnojkami". Szanujemy twoją opinię, ale tu chyba nieco różnimy się w poglądach".

"Czy moglibyście dawać dwa blankiety prenumeraty? (Jak ktoś źle wypełni, to będzie miał drugą szansę)".

Ba, możemy nawet każdą recenzję drukować w CDA dwa razy - jakby ktoś po przeczytaniu pierwszej czegoś nie skumał.

"Lubię was aż tak bardzo, że kupiłem dwa egzemplarze CDA z tego samego miesięczą, aby rozkoszować się czytaniem go dwa razy :)".

"Angielski znacze, a łacinę? Tempus fugit - festina lente. MEMENTO MORI".

Hm: "czas płynie - śpiesz się powoli" (nieco dziwna rada, my stanowczo wolimy - carpe diem!). "PAMIĘTAJ, ŻE UMRZESZ". (Niestety, mam sklerozę, zapomnę o tym na śmierć). Khem... łaciną strzelamy? To spróbuj, asan, jak smakuje moja salwa burtowa: Quid autem vides festucam in oculo fratris tui: et trabem in oculo tuo non vides? [Ew. wg Mat. 7,3; Łuk. 6,41]. Quod scripsi, scripsi! (...Quis leget haec?).

(List o kosmitach i Win95)

"Prosty przykład: ktoś wkłada płytę CD odwrotną stroną do czytnika. Co robi DOS (...) - wyrzuca komunikat Abort, Retry, Ignore. Co robi Win'95 - czyta, czyta - i kłapa. Wiśimy na calego. To chyba jedyny system operacyjny, w którym podczas pracy możemy wpisać w ważnym pliku systemowym np. "Gucio jest głupi", a on się nawet zbytnio nie zbulwersuje. (...) Kumpie grali w Comanche'a (...) , wyłączyli komputer, nie wychodząc z gry. (...) I po restarcie wgrało się... Comanche i konieczna była reinstalacja systemu, bo pliki rejestru zostały już "zagrane". To ma być system dla początkujących? (...) Doszedłem do wniosku, że Bill Gates to kosmita. (...) Nie je, nie śpi (...), tylko produkuje dziwne programy. Gdy na wszystkich komputerach na ziemi będzie zainstalowany Windows, na ziemi przylecą jego kumpie (...), a wtedy Windows »wykona niedozwoloną operację i zostanie zamknięty« - i czapa (...) NORAD załadowany, obrona ziemi leży i cała planeta ich".

"Wyeliminowaniepacjimiędzyzysławimpozwoiłobyznazależnieorazsprawiliłobyżecedeacytalołbysięzaczniecdnułzej".

Agdybyjszczedotegozmniejszycfontybydopierobyłofajnie.

Komentarz do rubryki "Sobowtóry": "A dlaczego nikt nie chce się przebrać za postać z gry Strip Poker?".

"Czy mój list nie jest zbyt sztywny?".

Ani trochę, w ręku bez problemu zmięgam go w kulkę i rzucilem w Yasia, jak się czochrał o mój monitor. :) No ale lepiej, żeby czochrał siebie niż Bena. Tudzież skrobał Florka czy plumał Gucię.

"(...) »Futura Network«, mam gdzieś tę firmę. Pewnie teraz wam daje różne zakazy typu - pół CDA na tyty naszych redaktorów".

Gorzej... każą nam jeść pudding na obiad i jeździć lewą stroną ulicy! Pić ciepłe piwo! Rzucać strzałkami do tarczy! Kibicować Manchester United (BUMMMM!!! - Elda szlag trafił). Pasjonować się krykietem! Mówić z akcentem z Yorkshire!!!

"Na wstępie mego listu pragnę zapytać - może wiecie, czy Kancelaria Adwokacka znalazła "psychicznie zdrowe informatyka"? [ogłoszenie w NL 02/01] Nie wierzę, siedzę w branży 9 lat i takiego nie spotkałem. Sam uwielbiam pisać programy, siedząc na żyrandolu i ćwierkając. W którymś AR skarżyliście się, że wasze Angliki każą wam jeździć lewą stroną drogi i pić ciepłe piwo (bezałkoholowe). Ja mam to samo (angielskich szefów). Najpierw kazali jeść nożem i widelcem (to podobno poprawia koordynację wzrokowo-ruchową). Później zabronili mówić do siebie po rosyjsku (nie znają tego języka, do szkoły nie chodzili czy co). Później to już jak u was. Lewostronnym ruchem się nie przebijam (celowo przekrecone, bo nie wiem, jak napisać »przebijając«, zaglądną do słownika to wstyd), bo obowiązuje tylko w służbowych samochodach (są poduszki powietrzne), ale przedej zostanie aaabstynentem, niż zacząć pić ciepłe bezałkoholowe piwo!!! Dla jasności. Jestem chłopczy-

kiem, 185 cm wzrostu, niewiele mniej obwodu w pasie i 160 kg beczelności".

"Do niedawna dysponowałem potężnym prockiem 486 z HDD 240 MB. (...) Całość współdziałała równie szybko jak zdobywca ostatniego miejsca wyścigu dżdżownic pod górę i wiatr, a wieszalo się równie chętnie i często co młodzi Japończycy".

"Prowokacje, w których prześcigają się Jedi i Smuggler, są, powiedzmy, trochę nurzące. Do tego dochodzi jeszcze przeczepienie się do każdego mniej lub bardziej nieudolnie napisanego kawałka listu".

Na przykład do napisania "nużące" przez "rz"? Nie, to jakieś wredne insynuacje, tak upierdliwi nie jesteśmy - wcale się tego nie czepiamy i nie zamierzamy ciepła! [Bo to jest po prostu nużące! - Jedi.]

Smuggler: jej, dali nam czytelnicy popalić za tamten "nurzący" serial (bo tu macie tylko kawalek). A ja nadal mówię swoje: po takim liście (tj. odpowiedzi) ten człowiek nigdy więcej tego wyrazu z błędem raczej nie napisze. Mam nadzieję, że już się na nas nie gniewa. :)

"Pragnąłbym również zauważyć, że wielokrotnie w sporach toczonych na łamach waszego czasopisma powtarzają się wyrażenia, jak chociażby: "takie żarty bawiły mnie do 12 roku życia". Mnie osobicie te żarty również nie bawią, a mam 12 lat. Nie sądzę, aby warto było ryzykować porównaniami na swojego poziomu (z dowolnego czasu) z jakąkolwiek inną grupą społeczną, ponieważ można w ten sposób kogoś obrazić. Chcę również spostrzec, że wielokrotnie przy próbach krytyki, w tym także konstruktywnej, waszego czasopisma, zbywacie autora żartami, nie odpowiadając na właściwą część listu".

W odpowiedzi na list Obywatela uprzejmie informujemy, że z oboma Świrami odbyliśmy rozmowę ostrzegawczą (...). W toku rozmowy poruszono szeroki wachlarz problemów - przedstawiono też konstruktywne wnioski racjonalizatorskie. Ww. duet idiotów złożył publiczną samokrytykę (...), solennie obiecując, iż podniesie poziom swoich marnych dowcipów o 45% w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego. Ponadto duet podjął się zwiększenia o 300% ilości rzeczowych odpowiedzi na rzeczowe pytania.

"Jakim cudem wszyscy mieszczą się w jednej redakcji?".

Ooo, to duża redakcja. I warstwami się układamy - ci głupszy w poprzek albo na górę... [EHM! - J. Poprawa] ...na dole.

"W związku z lawinowo rosnącą popularnością overclockingu spieszę donieść o odkryciu nowego pola do popisu dla »podkręaczy« - ROZRUSZNIKI SERCA! Ja już podkręciłem mego dziadka z 65 na 78 Hz. Dziadek dostał olbrzymiego kopa i działa teraz dużo sprawniej (choć może trochę niestabilnie). Co ciekawe, temperatura dziadka utrzymuje się na stałym poziomie 36,6 C, więc chyba nie wymaga dodatkowego chłodzenia. Dla wszystkich zainteresowanych ostrzeżenie - trzeba się liczyć z szybszym zużyciem dziadka!!!".

"Cześć, piszę do was w sprawie zamieszczenia mego listu, aby ludzie myśleli, że jestem mądry (...). Mam plan, co należy zrobić, abym budził respekt i ludziska myśleli, że jestem "cool dude". Wydrukujcie, co wam powiem (tego nie drukujcie, of coz). No więc na początku wymyślić jakiś mądry tytuł listu. Później wystawcie znaczki "(...)" na początku i koniec listu, aby readersi myśleli, że napisałem obszerny list, zawierający wiecele porad i refleksji. A pomiędzy "(...)" możecie wstawić jakiś krótki zabawny tekst. I jeszcze wymyślcie jakąś fajną xywę i fajne miasto".

"Mówicie, że łąsujecie nazwy pism - a jak będzie gazeta o nazwie XX lub XY, to co zrobicie?".

"Jakie to uczucie siedzieć obok kogoś, kto czyta AR i nie ma pojęcia, że twórcy tego działu siedzą obok?".

Inspirując. Kiedyś jechałem swoim dużym czerwonym samochodem (marki MPK - 145 :) i widziałem, jak czytający AR (siedział obok) gość wręczyć się krztusi ze śmiechu. Popatrzyłem na niego z kwasyńm oburzeniem w stylu "Idiota jesteś czy jak...?", aż facet się nieco speszył. A ja: kamienna twarz i radość do kwadratu. :)

"Koperta jest trochę pogięta i brudna, ale to listonosz wypackał".

"Przepraszam za estetykę pisma, ale te piwa są teraz takie bezałkoholowe!".

"Wiem, że tę kartkę można było wykorzystać inaczej, ale postanowiłem się trochę pofatygować i napisać do was".

"Przepraszam za błędy ortograficzne, ale mój komputer jest dyslektykiem".

A teraz coś z innej beczki: przesyłka roku. Cytując Smugglera:

List zawierał... hmm... wyrób gumowy w firmowym opakowaniu i jedno zdanie >> poczekasz na mnie, aż dorosnę, Smuggler?<<".

Dalszego ciągu (przyna)mniej na łamach) niestety nie było.

Smuggler: tego by jeszcze brakowało. Na łamach?! Może jeszcze fotoreportaż? To nie Penthouse. :)

"Na poważne pytania często odpowiadacie głupawymi tekstami. Tym nie zamydlicie nikomu oczu, a jedynie pogłębicie faktyczną przepaść w interakcji wy i my (czytelnicy). Żdamy sprostowań".

Przepraszam, zastałem Jolkę?

"Mam MOPY fish. (...) Może wiecie, jak ją zagłodzić? (...)".

(...) Daj jej coś, co serwuje się w rozmaitych fastfoodach. Może nie zdechnie, ale na pewno ją zemdle. Zawsze to jakiś postęp.

"Co do autorów - Mac Abra is the best!".

Mac Abra też tak uważa, ale jest raczej odosobniony w tym przekonaniu. Podobno nawet musi sobie zakładać kielbasę na szyję, by jego pies chciał się z nim bawić!

"Czy w CDA nigdy nie było żadnych błędów czy literówek?"

Było i to od cholery, ale co to ma do rzeczy? Czy błędy może wytykać tylko ten, kto ich nigdy nie popełnił? No to teoretycznie tylko Bóg mógłby kogokolwiek skrytykować. A "teoretycznie" to dlatego - popatrz na siebie. Bóg też ma złe dni, nie? :))

Smuggler: nie wiem, skąd mi się to wzięło - czasem sam jestem zdumiony, że "to ja to napisałem!:". Tym niemniej tekst mi się nadal podoba. :)

"A WIĘC ZAPRAWDĘ POWIADAM WAM: POPRAWCIE SIĘ, bo pewnego strasznego dnia COŚ przerazającego może się stać i na rynku pojawi się pismo które będzie dla was konkurencją. Więcej szczęście się. Piszę do was nie po to żeby was przestraszyć ale żeby was uprzedzić (...)".

Zaprawdę jednak ledźwie nasze zadrzały i bojaźń wielka w serce wstąpiła, gdy list ów oczy nasze ujrzały, a profesor Miodek zawrzasnął głosem bolesnym i straszliwym, jakoby mięsżne trąby grzmiały.

"Pytanie do Mr Jedi. Czy mówiąc o swoim gumowym kurczaku masz na myśli - no wiecie co?".

"A wiecie, jaka gra dostałaby 11/10? Symulator organizacji...".

A tak wyglądało to zdanie przed naszymi "skrótami": >> proszę nie ciąć tego listu tak, abym wyszedł na idiotę.<< :).

Smuggler: ale to był przykład, jak możemy, ale NIE skracamy waszych listów. OK?

O CDA I KONKURENCJI

"Piszecie, że macie największy nakład w Polsce".

Gdzie??? Taka bodaj "Modna Pani Domu" ma ze 2 miliony; gdzież my, małe robaczki, do niej podskoczmy? :)

"(...) Mój kumpel z klasy, który pomimo iż lubi CDA ale podobnie jak ja, uważa, że zeszło ono na łamy, dlatego też prenumeruje on NSS (a zaizujcie sobie;P)".

Nie, nie, iksowanie popsułoby cały urok tego akapitu. :)

"Przechwałki na temat waszego nakładu są wręcz żenujące i godne pożałowania".

Był to tekst sponsorowany przez konkurencję: pisma XX i XY oraz literki: z, a, w, i, ś, ć. :) (...) Jak to tak - podawać nakład... i to prawdziwy... Obrzydliwie! Nieetyczne! Niemoralne! (...)

"Kupiłem pewne pismo (...) w listach poczytałem mniej więcej coś takiego "wole kupić was zamiast tego papieru toaletowego, mieniącego się najlepiej sprzedającym pismem komputerowym w Polsce". (Cytuję z pamięci.) I co wy na to?".

Nic. Nie nasza sprawa, co ten gość kupuje zamiast papieru toaletowego. :)

PIRACTWO:

"Czy np. kopiowanie gier na CD i sprzedawanie ich można nazwać półpiractwem?".

"Czy jeśli przegrywam płytę u kolegi, a on mi każe płacić, to czy jestem posiadaczem pirackich kopii?".

"Mówicie, że piraci to złodzieje. Nieprawda! Producenti oryginałów to złodzieje. (...) Nie sądzę, żebyście wydrukowali mój list, bo jest w nim za dużo trafnych argumentów. Sami przyznacie, że mam rację, chyba że się boicie i nie macie argumentów".

"Skrobnijcie raz coś takiego [na CD - red.] jak Carmageddon czy Dungeon Keeper i nie wywijajcie się jakimś prawami autorskimi. Przecież wszystko da się załatwić".

"Mam ciekawy pomysł, jak umieścić na CD np. pełną wersję Total Annihilation. Napiszcie na opakowaniu, że na CD jest demo tej gry - chociaż będzie tam pełna wersja. Gracz dozna szoku".

"Gdy pokazałem CDA mojemu tacie (...) powiedział mi, że autor dostaje ok. 25 zł od gry, natomiast reszta to podatki, którymi rząd dobija nas (biedniejszych). A tzw. pirat odejmuje tylko podatki. (...) Kto tu jest piratem - rząd czy koleś, który kopiuje CDki?".

"(...) Poza tym piractwo postanowiłem niszczyć. (...) Pożyczylem od mego kumpla pirackie Baldur's Gate PL (5CD) (...) Wziąłem gwoźdźcia (...) Gdy oddałem mu zmasakrowane CDki, oczywiście straciłem przyjaciela, ale i tak jestem dumny z mego postępowania".

"Droga redakcjo (...) prześlę wam Q3A, Ace Venture i Neverhooda, a wy je przegracie i odesłacie do mnie. Ale w zamian żądam sterowników do SoundBlastera 128PCI oraz gry Midtown Madness i GTA2. (...) Te gry to piraty. Mój telefon (...), mój adres...".

"Dlatego naskakujecie na piratów, przecież oni też chcą zarobić. A tak w ogóle to was też można nazwać piratami, ponieważ rozpowszechniacie pełne wersje gier za nicale 20 zł".

Przyjmując, że ww. tekst napisał autor o inteligencji równej 100, to przeciętny kwiatek na oknie wyciąga w tej skali około 80 jednostek, a typowy polski polityk z 40. :) (...) Stary, odleń się w spizuu... (hej, nie, nie TAK, nie o TYM mówiliś... Tam jest szmata i kubekiel, tu ma się za chwilę śnić i być sucho!) ...i mamy Pomnik Nieznanego Człowieka Wygłaszającego Publicznie Kosmiczne Baniuluki.

"Pomyśldzie jeśli ktoś kupi płytę to jest ona jego i morze z nią robić co zechce np: uruchomić rozwalić ale teraz kopiować bo to jego płyta. Niesprawdliwością jest prawo niematerialne w świecie materialnym gdyby raczej mieli ci kturzy karać chcą za "kradziesz" "mienia" intelektualnego to ten człowiek ktury pierwszy zaczął oddychać mógł by pobierać od innych opłaty za oddychanie albo jeśli zechce wogule zabronić im to robić ale nie to ich płuca i mogą robić z nimi co zechca".

"WARTO chodzić na giełdy (...), można obejrzeć niezły pościg pirata za złodziejem".

Pirat zapewne poczuł się oburzony - jakiś cham okrada go z JEGO gierkami!! On się męczy, kopiuje, wstaje rano, bułi za miejsce, płaci maflę za ochronę i organizatorom za wstęp [czasem to te same osoby:)], boi się policji...

"Mam genialny pomysł, jak zaradzić piractwu. Niech dystrybutorzy sami zaczną piratować swoje gry i sprzedawać je po niziutkiej cenie (...) z jakimiś dodatkami, instrukcją itp. Tak czy siak, pieniądze trafią do ich kieszeni".

KĄCIK ARTYSTYCZNY

"Jak tu duszno, jak tu parno... dajcie CDA za darmo!"

Jak tu mroko, jak deszcz siecie - w kiosku go se kup, człowiecze.

Teraz coś porwijającego. Przygotujcie chusteczki i flagę narodową!

"Skończcie z tym. Rozwiążcie współpracę z tym future. Pogódźcie się z innymi pismami i niech to będzie szczerą przyjaźnią, a nie coś w stylu terroru. Organizujcie coś w stylu gambleriady. Niech wszyscy gracze będą braćmi i siostrami, a nie skłóconą społecznością, która ze sobą walczy."

"Wymyśliłem wierszyk: CDA - tra, la, la :))))."

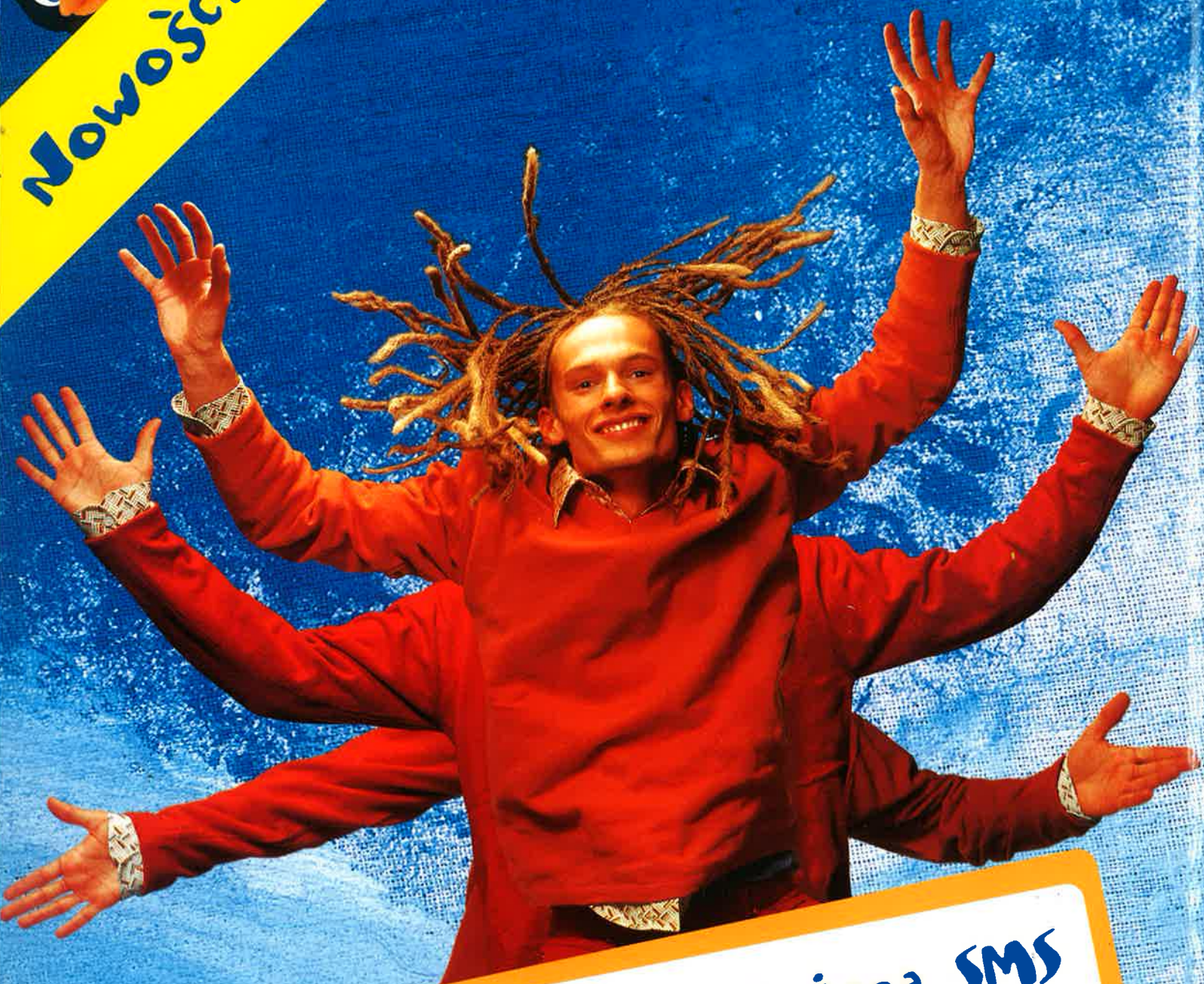
POŻEGNANIA NADSZEDŁ CZAS

I jak tam, brzuchy bardzo bolą? Mam nadzieję, że tak - i że już wam dywan wyłysiał od tarzania się po podłodze. :) Coż, pozostaje teraz tylko patrzeć z nadzieją na kolejny pięć lat - niech Duet trwa, czyli: show must go on!





Nowość!



Nowa taryfa malejąca SMS

SMS
35 gr

Pełne ręce SMS-owania dzięki malejącej taryfie SMS.

Teraz im więcej SMS-ów wyślesz,
tym mniej płacisz za następne
– cena spada nawet do 35 groszy za SMS.

Nie przegap też gier i konkursów,
do których możesz się włączyć przez SMS. OK?



Cena netto.
Infolinia: 0 801 202 602 (Koszt całkowity połączenia 0,29 zł + VAT)
www.era.pl

tak tak